











3

2015年3月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

**特别策划**
Windows 10初体验



Windows 10
One product family. One platform. One store

**专题企划** 漫谈国产单机游戏的黄金时代（上）

**新品初评** 极限矩阵X7游戏一体机 / 华硕Strix-GTX960显卡 / 英睿达MX200固态硬盘 / AMD A8-7650K APU平台

**前线地带** 神秘海域4 / 正当防卫3 / 银河文明III

**评游析道** 教团：1886 / 光环：士官长合集 / 将逝之光 / 横扫千星

**龙门茶社** 关于游戏中的“优越感”




国内统一刊号 CN45-1304/TP

2015年3月 总第476期
本期目录



P10

Windows 10初体验

2015年伊始，Windows 10终于揭开了它神秘的面纱，作为微软统一平台野心的最重要武器，它究竟能带给我们怎样不同的体验呢？是否能打动移动时代的用户，重塑微软的辉煌呢？






一起玩过的日子

漫谈国产单机游戏的黄金时代（上篇）

虽说2015年被称作国产单机游戏大年，但仍有许多老玩家感叹当初国产游戏可不是这个样子。因此我们尝试以不同的“话题”来回顾那个国产游戏的黄金时代，这是一个颇有难度的工程，但是在故纸堆中整理资料的时候，我们却收获了无数的感慨和惊喜，这又是一个充满收获的过程。







时至今日，DOTA2也火了一阵子了，“芳晓佳节”刚结束，Steam就宣布了DOTA2全球在线人数突破120万的好消息。在这个DOTA2如日中天的时候，那一批依旧坚持在原版DotA和各大对战平台上的老玩家，又是什么心情呢？

P124

# 小身材大能量
## 极限矩阵X7游戏一体机

■ 魔之左手

在相对高性能的X8一体机之后，极限矩阵又为玩家提供了一款性价比更出色的一体式游戏电脑——X7。这款产品采用了较小尺寸的显示屏，但无论是分辨率还是配置都没有缩水，但价格更加实惠。




炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆极限矩阵（MatriMax）◆已上市◆5699元起（样品5999元）◆附件：电源适配器、VIP卡、驱动光盘、说明书、质保证书等◆推荐：对空间有一定要求的玩家，影音娱乐用户◆咨询电话：400-699-9999（售后服务）◆相似产品：联想IdeaCentre B系列、华硕ET2701等




极限矩阵X7的外形与X8类似，采用更简单的纯黑色外壳，21.5英寸雾面屏的分辨率为1920×1080。其滤蓝光功能可降低高能量的蓝光，保护眼睛健康；Flicker-free技术则能降低屏幕闪烁，降低长时间游戏的疲劳感。其顶部配置720P高清摄像头，底部两侧内置效果出色的音箱

右下角的扬声器，其上方标示着X7采用的多媒体技术



X7背部微微隆起，顶部为散热孔，主要接口位于下部，朝向底座，不会影响整体视觉效果，但连线时有些麻烦

| 样品配置 | |
|---|---|
| 处理器 | 英特尔酷睿i7-4710HQ@2.5GHz（四核八线程，最高睿频3.5GHz） |
| 内存 | 8GB DDR3 1600单通道（可选4GB） |
| 硬盘 | 500GB机械硬盘 |
| 显卡 | NVIDIA GTX 860M（2GB GDDR5显存）+英特尔核芯显卡HD4600 |
| 显示屏 | 21.5英寸，1920×1080 |
| 摄像头 | 720p前置摄像头 |
| 光驱 | DVD刻录机 |
| 侧面接口 | USB 2.0×2（一个支持关机充电）、多合一读卡器 |
| 背板接口 | USB 3.0×3、HDMI输出、HDMI输入、有线网络接口、耳机接口、麦克风接口 |
| 无线连接 | 802.11n、蓝牙4.0 |
| 键鼠 | 自购键鼠 |

与极限矩阵X8相比，X7的配置中除了显示器尺寸缩小外，只有硬盘简配为500GB机械硬盘，处理器、显卡、内存等与日常应用、游戏、3D能力关系更大的配件完全没有缩水，所以游戏性能得到了保障。

在实际测试中，我们采用了中文Windows 7旗舰版，安装最新的相应驱动程序。从测试结果看，X7的游戏和办公等性能与X8基本相同，拥有很好的日常应用、工作甚至是影

| 性能测试 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 设置 | 得分/平均帧速 |
| PCMark 8 | HOME | 3350 |
| | CREATIVE | 3622 |
| | WORK | 4124 |
| 3DMark | Fire Strike | 3812 |
| | Fire Strike Extreme | 1855 |
| CINEBENCH R15 | OpenGL | 89.65fps |
| | CPU | 591cb |
| 天堂4.0 | 1920×1080，高画质，关闭曲面细分 | 45.3fps |
| 怪物猎人OL | 标准测试 | 7654 |
| 使命召唤：先进战争 | 1920×1080，最高画质 | 47fps |
| 最终幻想14 | 1920×1080，最高画质 | 50.549fps |
| 生化危机6 | 1920×1080，最高画质 | 6130 |
| 古墓丽影9 | 1920×1080，非常高画质 | 45.2fps |
| MediaCoder（Intel GPU加速） | 转码速率 | 17.7× |
| | 压缩比例 | 1.19：1 |
| Fritz Chess Benchmark | 8线程 | 11791千步/秒 |





X7的控制键、指示灯和侧面接口都位于左侧，易于识别使用，其中一个USB接口支持关机充电功能，适合连接移动数码设备，不过这两个接口均为速度稍低的USB 2.0规格。X7右侧面为竖置的DVD刻录机



X7背部USB接口全部为高速的USB 3.0规格，且提供了HDMI输入输出接口，既可用于多屏显示，也可在未来配置落伍的情况下，作为其他设备的显示器继续发挥余热

音处理能力，3D游戏性能也很不错，可在全高清分辨率，以较高画质，甚至是最高画质很流畅地运行绝大多数最新3D游戏大作，追求画面精细度的用户可以开启全屏抗锯齿功能。尽管取消了高速的固态硬盘，但在仅使用机械硬盘的情况下，系统和应用启动速度也可以让人接受。

也许受到了空间更小的影响，在高负荷运行时，其散热风扇的噪声相对较大，而且顶部散热口的排风温度似乎略高于X8。

**总结：** 极限矩阵X7在游戏能力与X8基本相同的情况下，性价比更高，稍小的外形对一些用户来说也更实用，它与X8不同的全黑外壳还带来了一个额外的小好处，那就是很容易买到色彩搭配更好的游戏键鼠。

# 玩家新宠
## 华硕Strix-GTX960显卡

■ 魔之左手




◆华硕（Asus）◆已上市◆1699元
◆附件：VGA转接口、驱动光盘、说明书等
◆推荐：中端游戏玩家
◆咨询电话：400-600-6655（服务热线）
◆相似产品：各大品牌GTX 960显卡



NVIDIA的9系列显卡基于更新的Maxwell核心，这一核心除了继续提升性能外，也非常重视效能比，在性能比前一代产品明显提升的同时，功耗仅有前一代产品的50%左右，发热量当然也进一步降低。高性能低功耗PC配件可以让我们的游戏环境得到“静”化，在紧张游戏的时候，无需忍受风扇的噪声，同时可以更方便地集成到体积小巧的一体机、超小型机箱、甚至轻薄型笔记本中，推动主流游戏平台形态的进化。当然，说到主流平台，NVIDIA最新推出的GeForce GTX 960显卡，以其更主流的价格，正成为国内主流玩家最心仪的目标。

GeForce GTX 960显卡核心代号为GM206，内置1024个CUDA单元，分为8组，纹理/ROP单元数量为64/32个，显存位宽为128bit，支持2GB GDDR5显存（支持Delta压缩技术，可提升33%显存等效带宽），这些主要规格都恰好是GTX980核心的一半，和GTX 970相比差距也较大。它仍然采用28nm工艺制造，晶体管数量达到29亿个以上。作为NVIDIA新一代显示核心的成员，它当然也支持DSR动态超分辨率、MFAA多帧抗锯齿、VXGI立体像素全局光照、VR Direct虚拟现实、G-Sync帧同步控制等技术，而且可以支持未来的DirectX 12。



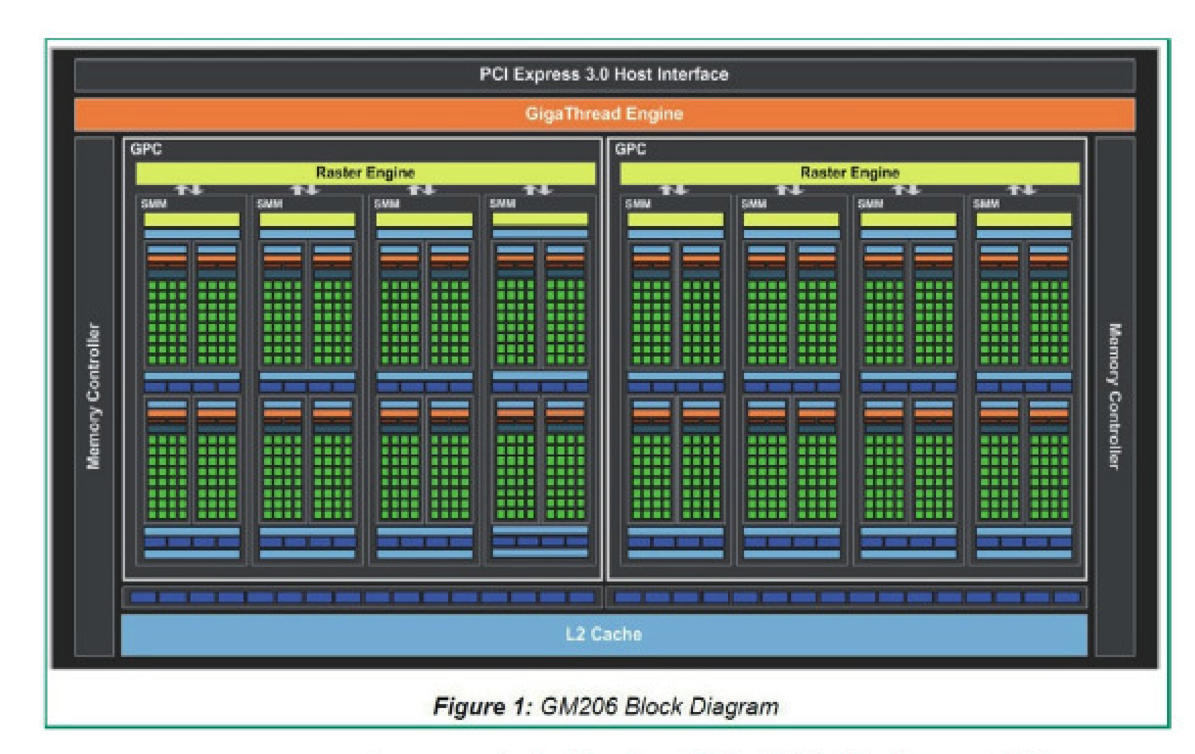
作为NVIDIA主要合作厂商，华硕Strix GeForce GTX 960是市场上的首批960产品之一。我们的样品型号为DC2OC-2GD5，说明它采用DirectCU II散热系统，配有双风扇和热管散热系统，并且进行了超频，搭配2GB GDDR5显存




作为新一代主流显卡，其接口配置反映了今后的PC发展方向，它提供了一个DVI接口、一个HDMI接口和多达3个DisplayPort接口，可支持多显示器




这款显卡背面带有巨大的金属背板，不仅能加强显卡PCB强度，而且为背面布置的元件提供了更好的保护和散热能力。它前部带有SLI接口，可支持多显卡互联，尾部则采用6Pin辅助供电接口




GeForce GTX 960（GM206）架构图，很像是被砍去了一半的 GTX 980（GM204）

| 性能测试 | | |
|---|---|---|
| 项目 | 设置 | 得分/平均帧速 |
| 3DMark | Fire Strike | 6769 |
| | Fire Strike Extreme | 3485 |
| CINEBENCH R15 | OpenGL | 131.89fps |
| | CPU | 704cb |
| 天堂4.0 | 1920×1080，最高画质，最高曲面细分等级 | 51.9fps |
| 生化危机6 | 1920×1080，最高画质 | 12273 |
| 古墓丽影9 | 1920×1080，最高画质 | 59.7fps |
| 使命召唤：先进战争 | 1920×1080，最高画质 | 95fps |
| | 1920×1080，最高画质，4倍全屏抗锯齿 | 60fps |
| 孤岛惊魂4 | 1920×1080，非常高画质 | 50fps |
| 最终幻想14 | 1920×1080，最高画质 | 85.008fps |

在测试中，我们采用Intel智能酷睿i7-4770K处理器、原厂Z87主板、英睿达DDR3 1600内存4GB×2，安装64位Windows 7中文版及相应驱动程序。由于这款显卡的功耗和发热量很低，实际运行时的风扇转速很低，噪声完全被电源风扇甚至是机械硬盘的运行声所掩盖，而且在桌面操作、日常应用等非3D程序运行时，其风扇甚至根本不启动，当然也就绝对安静。

华硕STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5的核心/显存频率比NVIDIA标准略高，核心默认频率1253MHz，动态提速频率为1317MHz，显存频率达7.2GHz。让我们安心的是，GTX 960看起来明显降低的规格似乎更多地表现在了成本和功耗的降低上，其性能仍然相当给力。在测试中，除了一些显卡杀手和特别依靠处理器能力的游戏如《孤岛惊魂4》《全面战争》等之外，都可以在全高清分辨率和最高画质下非常流畅地运行，一些主流3D游戏更可以开启全屏抗锯齿来提升画面质量，或者搭配超高清分辨率显示器。

**总结：**作为面向主流市场或者说是“甜点”价位的产品，华硕STRIX-GTX960为我们带来的不仅有强大的3D性能，还有不同以往的安静游戏享受，能够让玩家更好地沉浸在出色的游戏中。P

# 打破速度极限
## 英睿达MX200固态硬盘

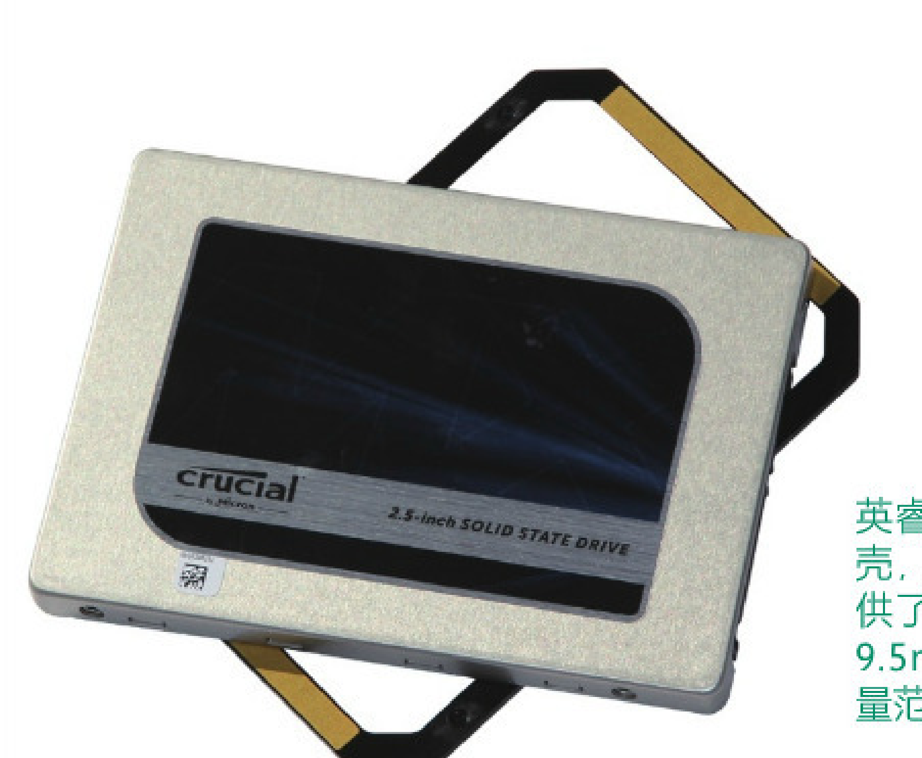
■ 魔之左手

intel. TT KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

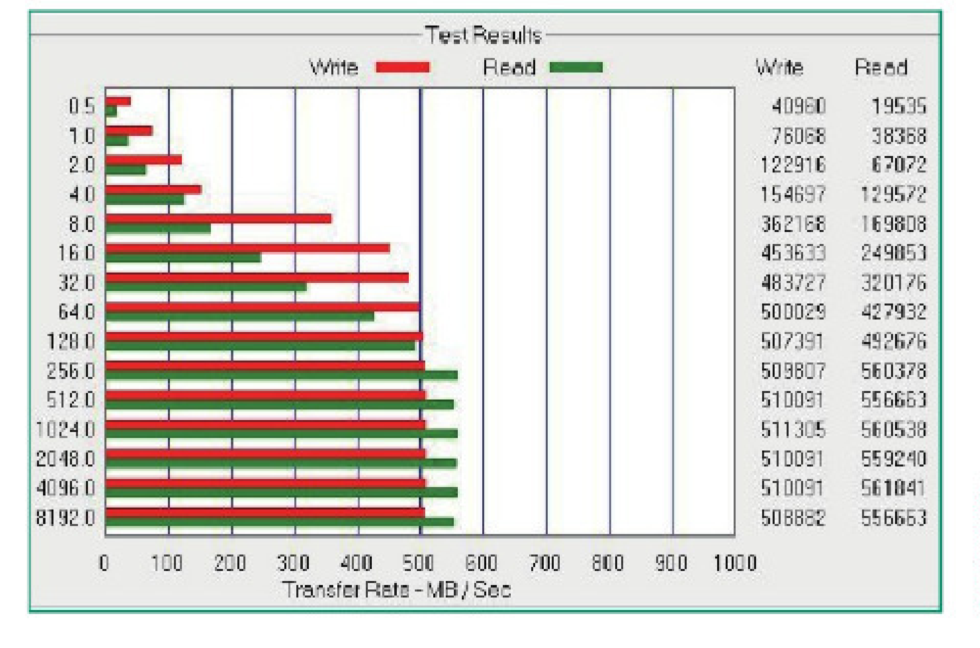
◆英睿达（Crucial）◆即将上市◆不详（128GB）◆附件：垫片、软件下载说明
◆推荐：追求超高速存储能力的玩家、专业用户
◆咨询电话：400-921-0282（天猫旗舰店）
◆相似产品：Intel 530系列、三星850 EVO系列固态硬盘等

半导体大厂镁光（Micron）推出的内存、固态硬盘（SSD）等产品在性能和质量方面的表现一直相当出色。近期作为镁光旗下品牌的英睿达，全面更新了其固态硬盘产品线，包括面向消费市场的MX 100/200和强调耐用性的BX系列，在上一期中，我们已经测试过新一代产品中相对低端的MX100，那么定位更高的MX200的表现又将如何呢？






英睿达MX200采用轻质金属磨砂外壳，厚度7mm，重量50g，当然也提供了转换垫片，可将其厚度增加到9.5mm。其定位比MX100略高，容量范围250GB～1TB。




软件测试说明其实际传输速度甚至超过了标称的读写速度（读取550MB/s和写入MB/s）

我们的样品为MX200最低容量的250GB型号，测试平台采用Intel原厂Z87主板，原生SATA 3接口，安装Windows 7 64位操作系统，格式化后可用容量为232GB。

在软件测试中，这款固态硬盘的最高读写速度分别都达到561MB/s和511MB/s，超过了其标称速度，大文件的持续读写速度都在500MB/s以上。尽管MX200的样品为系列中最小容量的型号，但实际读写速度已经超过了MX100系列中最高端的512GB型号，比MX100系列的256GB型号（标称读写为550MB/s和330MB/s）的读写速度更是高得多。

**总结：**MX200最低容量，主流价格的型号就已经能提供接近600MB/s极限读写速度，如果其定价与MX100相似的话，那么在250GB级别上，将拥有更好的性价比。

# 融聚之力
## AMD A8-7650K APU平台

■ 魔之左手




炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

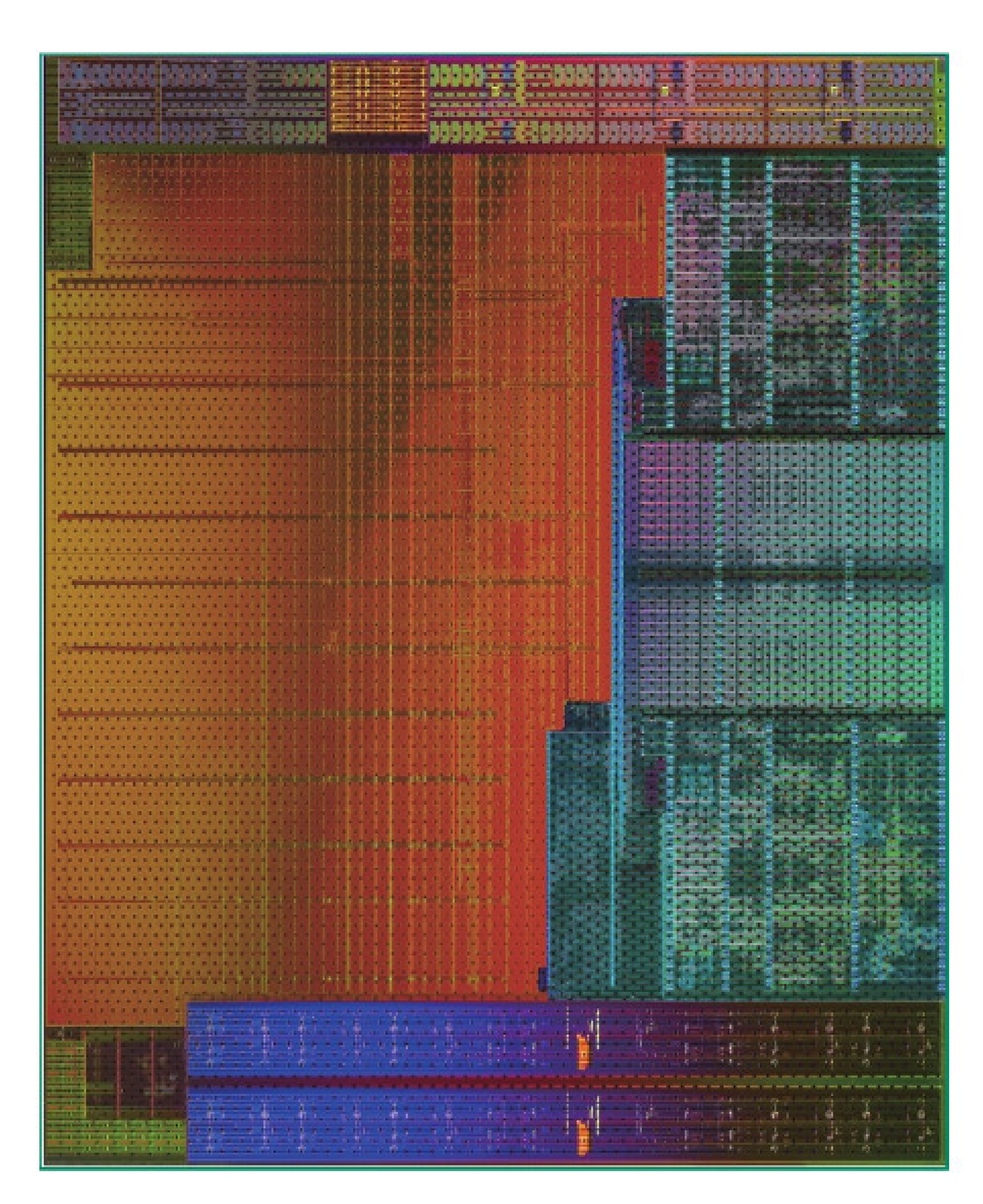
性价比：★★★★

◆AMD/技嘉（GIGABYTE）◆已上市◆579元/399元◆附件：原装风扇、品牌贴纸/SATA连线、I/O接口背板、驱动光盘、说明书、质保证书等◆推荐：追求性价比和实用能力的初级游戏玩家，家庭和商业用户◆咨询电话：无/800-820-0926（服务热线）◆相似产品：其他APU平台、中低端酷睿平台等

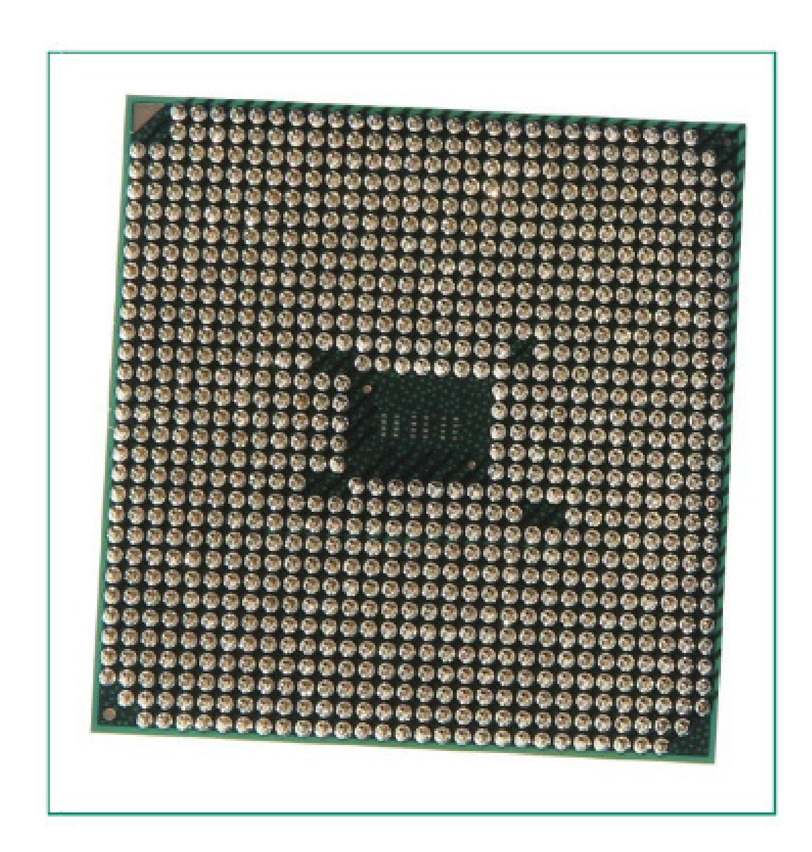
目前的主流处理器已经普遍采用了内置显示单元的模式，而且这些显示单元的性能越来越强，已经可以应对2D甚至比较复杂的3D图像处理。而在这些产品中，首先提出融聚概念的AMD推出的APU（加速处理器），更是以平衡的CPU与GPU性能，获得了很多用户的青睐。近期在AMD最新的Kaveri核心APU系列中，高性价比的A8-7650K受到了很多A粉的特别关注。




A8-7650K型号中的"K"和其黑盒包装，说明这是一款不锁频的产品。其默认频率为3.3GHz，Turbo频率3.8GHz，拥有4个CPU核心和6个GPU核心，采用28纳米制造工艺，采用压路机（Steamroller）架构的处理计算核心和R7 GCN架构的GPU计算核心，支持DDR3 2133内存



A8-7650K采用新一代Kaveri核心，从晶片图上可以看到，这一代的APU核心中，GPU（左）所占的面积明显超过CPU（右），而且两者的区域虽然能分辨，但已不再像之前的APU那样泾渭分明，缓存也已经更好地融合到了整体设计中。为了满足HSA异构架构的内存控制机制，顶部的内存控制器也同时连接CPU和GPU模块，让它们可以更高速更平等地访问和分享内存数据。





A8-7650K仍然采用FM2+接口，可使用较早期的主板，保证了升级用户的利益，新用户则可考虑使用与新核心APU一起推出的A68H芯片组，其功能已经足够日常和游戏使用，可配合搭建高性价比平台

A8-7650K是一款定位于A8-7600和A10-7700K之间的型号，而且从规格上看，其实更接近于A10-7700K，而目前其售价不仅明显低于A10-7700K，甚至比A8-7600更低。

**AMD A系列APU型号和特性比较**

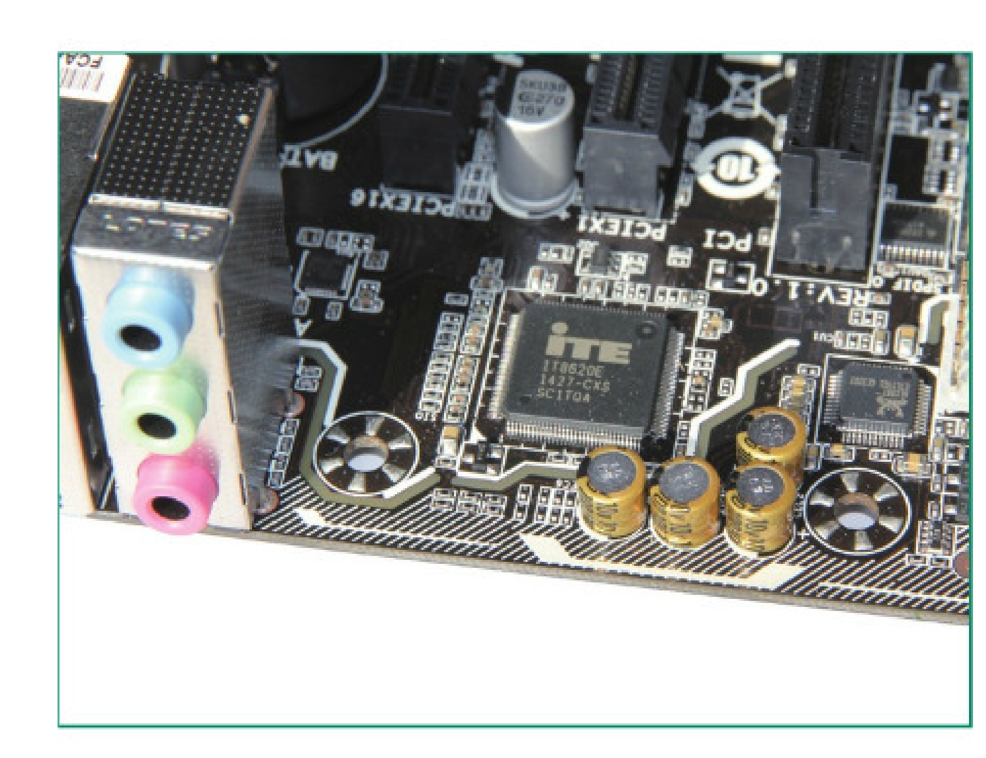
| 型号 | 内置独显 | 核心 | CPU频率 | Turbo频率 | GPU频率 | TDP | 二级缓存 | 内存速度 | 显示输出 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A10-7850K | Radeon R7 | 12（4CPU+8GPU） | 3.7GHz | 4.0GHz | 720MHz | 95W | 4MB | DDR3 2133 | HDMI 1.4a，Display Port 1.2，DVI |
| A10-7800 | | | 3.5GHz | 3.9GHz | | 45W/65W | | | |
| A10-7700K | | 10（4CPU+6GPU） | 3.4GHz | 3.8GHz | | 95W | | | |
| A10-7650K | | | 3.3GHz | 3.8GHz | | 95W | | | |
| A8-7600 | | | 3.1GHz | 3.8GHz | | 45W/65W | | | |




配合高性价比的A8-7650K，我们选用了采用新的A68H芯片组的技嘉GA-F2A68HM-DS2主板，它采用扩展能力强大的ATX标准规格尺寸，功能完全能够满足绝大多数用户的需求，而价格却相当实惠



GA-F2A68HM-DS2提供了VGA和DVI双视频输出接口，以及比较丰富的USB接口，自适应的键鼠PS/2接口则可用于连接仍在服役的老式输入设备



GA-F2A68HM-DS2特别强调音频能力，通过“切割”独立PCB区域（PCB上灰线）和采用高品质音频专用电容（金色外壳元件），提供超低噪声的板载音频效果



| 性能测试 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 设置 | AMD A8-7650K | Intel酷睿i3-4150 |
| PCMark8 | Home | 3080 | 2672 |
| | Work | 3931 | 4130 |
| 3DMark | Sky Diver | 4329 | 2129 |
| | Fire Strike | 1110 | 484 |
| 使命召唤：先进战争 | 1280×720，普通画质 | 28fps | / |
| 最终幻想14 | 1280×720，标准画质 | 45.841fps | 19.111fps |
| 生化危机6 | 1280×720，中等画质 | 3011 | 1193 |
| 古墓丽影9 | 1280×720，普通画质 | 38.0fps | / |
| Fritz Chess | 4/2线程 | 6990千步/秒 | 6805千步/秒 |
| CineBench R15 | OpenGL | 36.11fps | 18.87fps |
| | CPU | 288cb | 334cb |

作为面向主流家庭娱乐、商务和初级玩家的平台，我们在测试中配用AMD Radeon DDR3 2133内存4GB×2、希捷鱼子酱7200转硬盘，采用中文Windows 7 X64旗舰版操作系统，安装相应驱动，并且选择了Intel酷睿i3-4150（759元）和B85主板（499元）组成的平台进行对比测试，对比系统的内存设置为其支持的标准频率DDR3 1600。

采用新工艺制造的A8-7650K尽管标称TDP（热设计功耗）为95W，但在实际测试中的发热量却并不高，盒装自带风扇始终没有明显噪声，为进一步超频提供了空间。

从测试结果可以看出，在日常应用和科学运算能力方面，A8-7650K的性能与酷睿i3-4150非常接近，而在内置显示单元的游戏性能方面，APU的优势非常明显，酷睿i3-4150无法在可接受的分辨率和画质下运行较新的游戏大作，而A8-7650K却为用户提供了体验这些游戏的机会。在支持OpenCL异构计算的应用如PCMark 8中，APU的表现也相当不错。

对游戏性能要求较高的用户，也可在未来升级到中端显卡，A8-7650K的计算能力并不会成为系统瓶颈，例如安装NVIDIA GeForce GTX 960显卡后，古墓丽影9以1920×1080分辨率，最高画质测试的平均帧速为58.7fps，和高端处理器配合的帧速相差无几。

**总结：**AMD的新一代A8-7650K配合高性价比FM2+主板，可在千元以内为用户提供性能均衡，具有较好超频和升级潜力的整合平台，而其价格比类似性能的竞争对手要低1/3左右，这也一贯保持了AMD产品在性价比方面的出色表现。

综合来看，伴随着APU及相似产品的不断进步，采用整合平台的用户越来越多，A8-7650K的登场为消费者提供了新的强有力的选择。

特别策划

# Windows 10 初体验

■策划 本刊编辑部




2015年伊始，Windows 10终于揭开了它神秘的面纱，作为微软统一平台野心的最重要武器，作为辉煌的Windows 7和不受欢迎的Windows 8的继承者，它究竟能带给我们怎样不同的体验呢？是否能打动移动时代的用户，重塑微软的辉煌呢？

## 导读

# 回首30年
# Windows 10的前辈




文 | 宏安

从用户界面看，Windows 10显然是在Windows 7和Windows 8基础上进行的界面设计，缺少的Windows 9又去了何方？让我们了解一下它的前辈们吧。

## 细数历代Windows

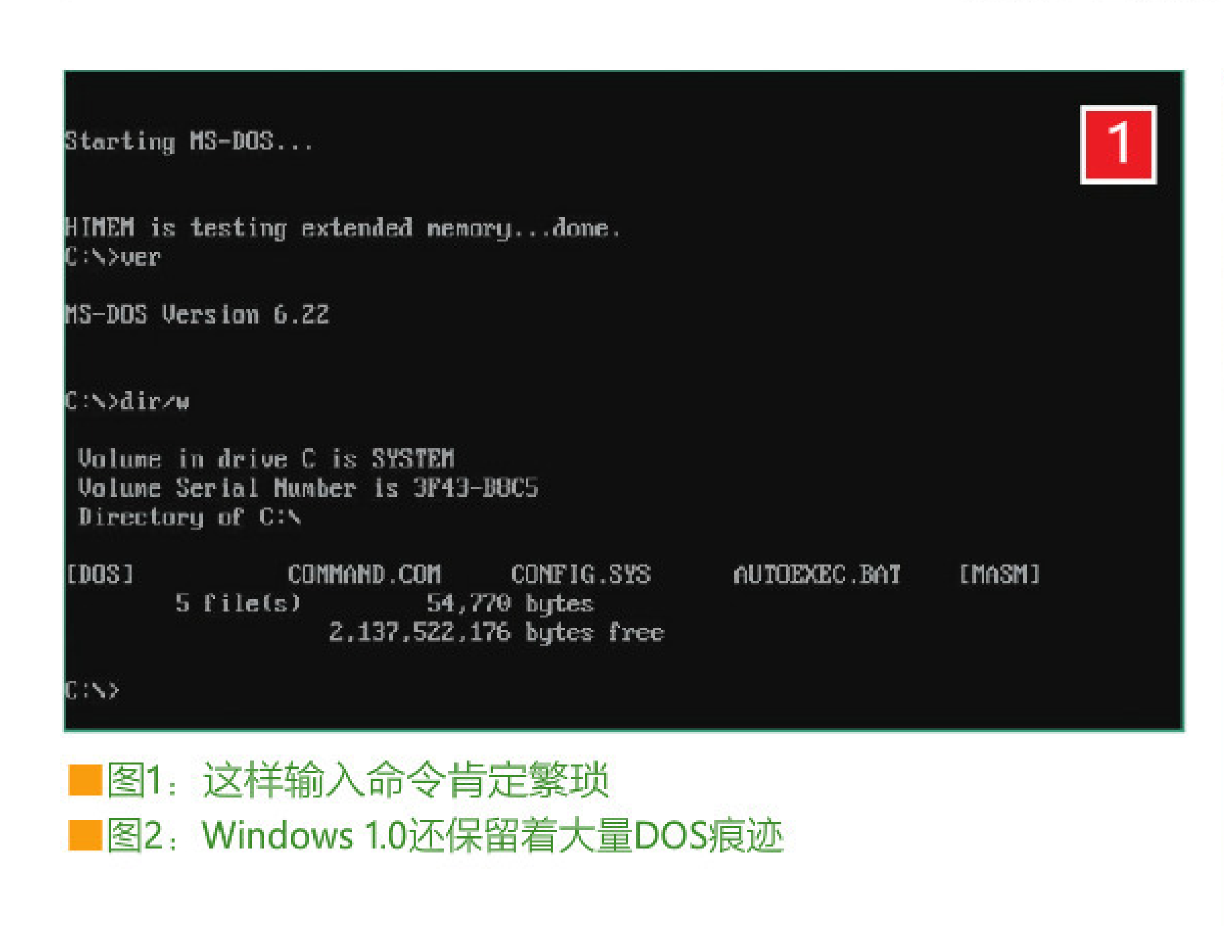
Windows系统延续自MS-DOS磁盘操作系统，MS-DOS是Windows 95发布前个人电脑中最普遍使用的磁盘操作系统之一，MS-DOS一般使用命令行界面来接受用户的指令（图1），实现各种功能。所谓的Windows系统，就像中文译名“视窗”一样，正是从MS-DOS的一种可视化操作窗口发展起来的。

### 萌芽

蓦然回首，才发现从1985年Windows 1.0正式推出算起，Windows已到而立之年。相比MS-DOS，Windows 1.0采用了更直观的图形用户界面（GUI）（图2），由55个开发人员花费了一年的时间研发推出。显然，稚嫩的它不是一个完美的产品，随后在1987年，微软又推出了Windows 2.0系统，相比1.0系统，它最明显的变化是采用了相互叠盖的多窗口界面形式。

### 里程碑

在牛刀初试之后，微软在1990年5月推出了里程碑式的大作Windows 3.0，它首次加入了多媒体功能。而随着微软在1992年Windows 3.1中首次加入了窗口设计理念，让微软操作系统逐步向风格统一、操纵灵活、使用简便方向发展。这让Windows系统开始



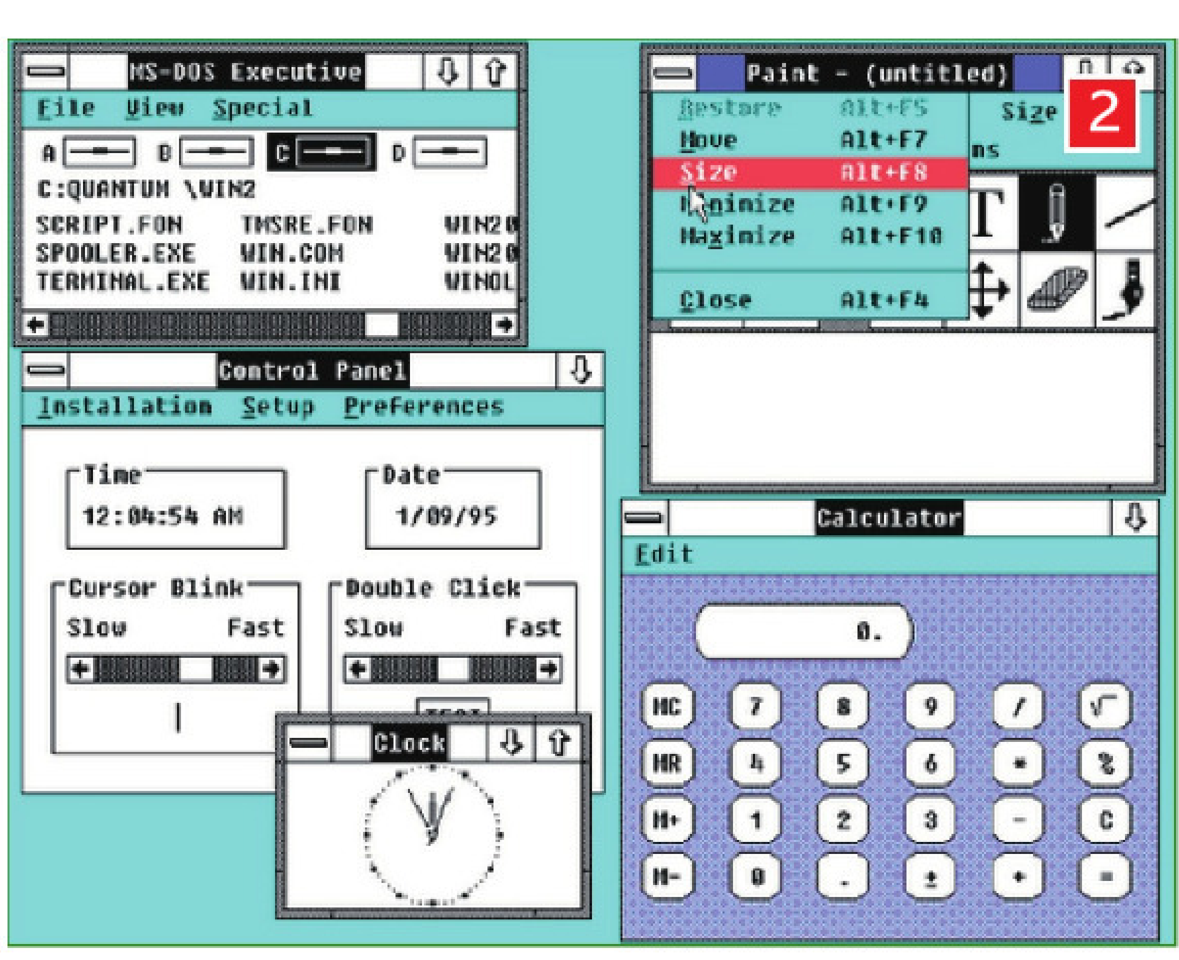
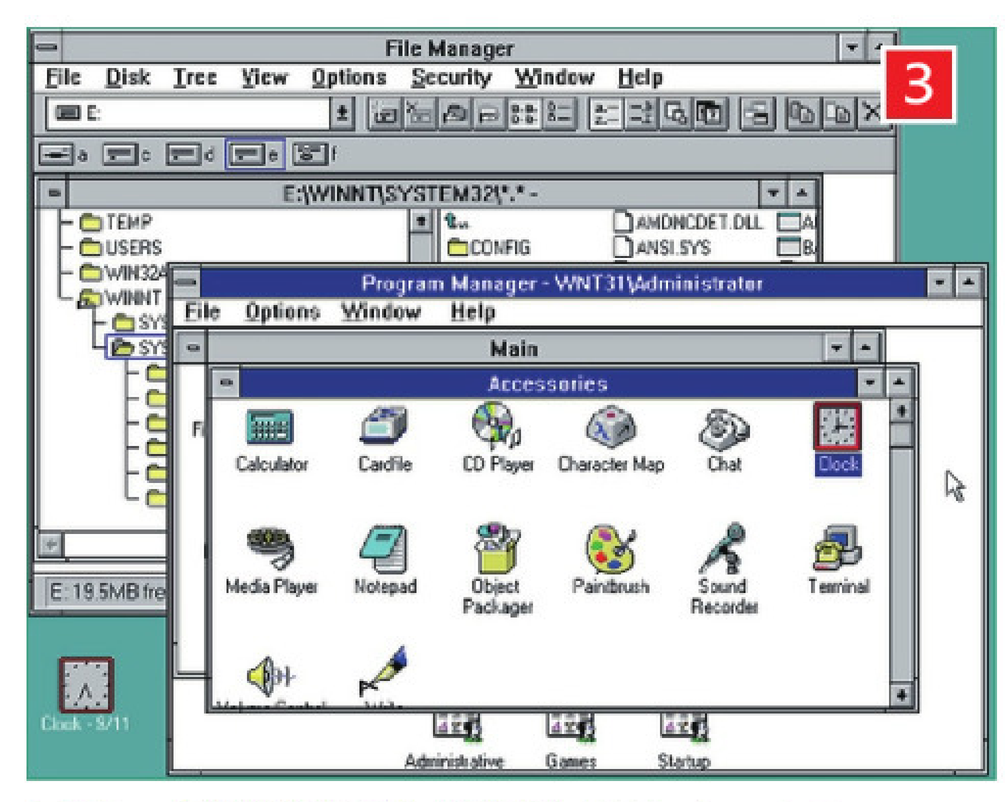
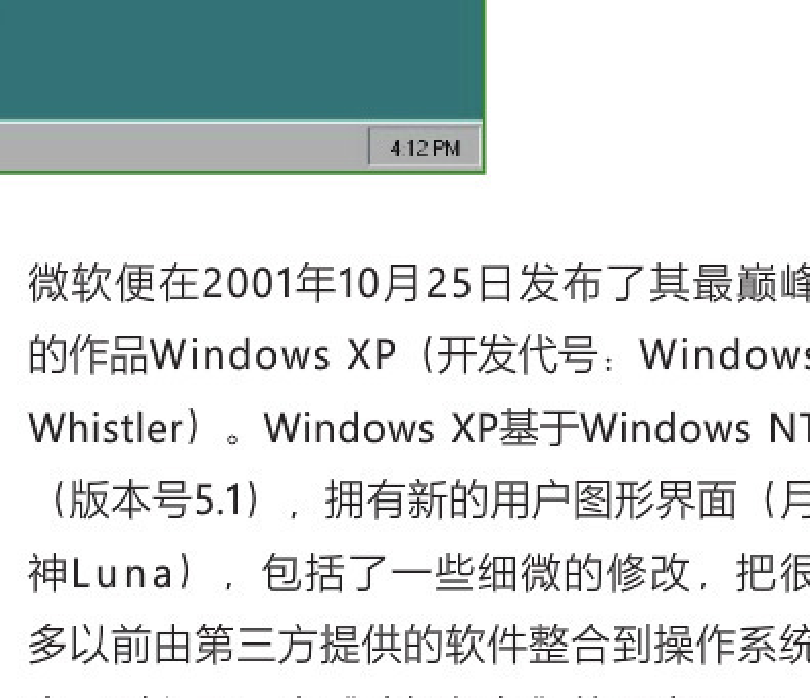




图1：这样输入命令肯定繁琐
图2：Windows 1.0还保留着大量DOS痕迹




■图3：多数视窗老用户的启蒙之作Windows 3.X
■图4：Windows 95的开始菜单是经典之作

流行起来，超越了仍在类似DOS的命令行模式下摸索的其他PC操作系统（图3），其成功也让微软下定了决心，撤出了与IBM共同开发的另一图形界面操作系统OS2。

微软的革新肯定不会就此止步，在1993年11月发布的Windows 3.11中，它革命性地加入了网络功能和即插即用技术，1994年发布的Windows 3.2系统第一次有了中文版，Windows真正被国人逐渐接受当然也就是从这一版本开始。

## 强盛根源

微软在1995年8月24日发布的Windows 95操作系统，是微软第一款全面成熟的Windows操作系统。相比3.X，Windows 95系统发生了质的变化，具备更强大、更稳定、更实用的桌面图形用户界面，MS-DOS虽然仍被集成于其中，但已经退向二线甚至隐身幕后，大量完全基于图形界面的应用开始出现。Windows 95的“开始”按钮和电脑桌面各种工具条的布局使用方式（图4），成为影响后代Windows及用户使用习惯的“魔咒”。Windows 95改变了之前Windows系统需要从DOS界面下启动的方式，用视窗界面完全取代了黑乎乎的DOS屏幕，但也有人认为其基础仍然是DOS，它不过是比Windows 3.X更华丽的外壳而已。

提到Windows 95，就不得不说Windows 97。其实较真的说，是没有Windows 97这个型号的，它是用户对1996年推出的Windows 95 OSR2版本的俗称，Windows 97不仅继承了Windows 95对电脑硬件配置要求较低的特性，修正了Windows 95的一些错误，而且强化了对多媒体系统的支持，增加了对USB接口、FAT32文件系统、Java的支持，捆绑了IE 3.01浏览器，让用户的使用更便利。

而作为Windows 9x系列的另一款大作，Windows 98于1998年6月25日被推出，它不仅进一步强化了对当时主流的硬件及硬件标准的支持，而且更加智能，对当时流行的硬件、软件、应用方式的兼容性和支持度更佳，包括新型鼠标、MMX技术、AGP规范、包含TV输出在内的多屏显示方式等。Windows 98是一款相对成熟的操作系统，获得了极大成功，基本完成了用户从DOS到Windows系统的转移，因此被国人昵称为“温酒吧”或者“酒吧”，在“酒吧”时代，用户利用鼠标来进行上网操作以及游戏操控成为主流。Windows 98对多媒体的兼容性较佳，在Windows XP推出后的数年间，它仍是低配置电脑用户的首选（图5）。

有成功就有失败。作为Windows 9x系列的后续作品，2000年9月14日推出的Windows Me（Millennium Edition“千禧年版”），虽然集成了IE5.5、WMP7、系统还原等实用功能，但由于不合时宜的屏蔽掉实模式的MS-DOS，系统稳定性也欠佳，蓝屏现象较普遍，让其始终只能活在Windows 98的身影下。

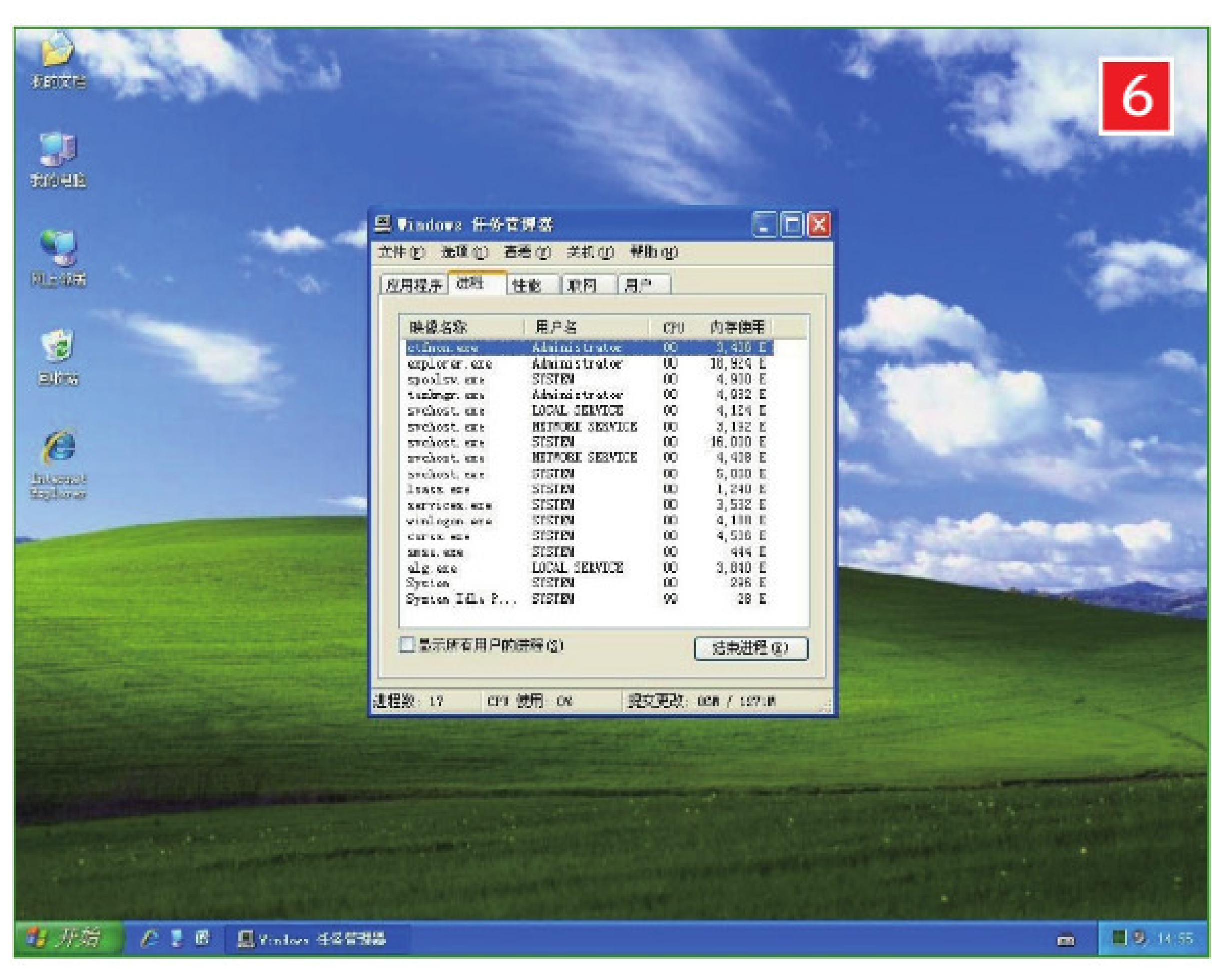
## XP称霸十年

2000年12月19日推出Windows 2000（又称Windows NT5.0）后不到一年，微软便在2001年10月25日发布了其最巅峰的作品Windows XP（开发代号：Windows Whistler）。Windows XP基于Windows NT（版本号5.1），拥有新的用户图形界面（月神Luna），包括了一些细微的修改，把很多以前由第三方提供的软件整合到操作系统中，引入了一个“选择任务”的用户界面，使得工具条可以访问任务的具体细节。

Windows XP名字中“XP”的意思是英文中的“体验（experience）”，它也是微软首个面向个人消费者且使用Windows NT架构的操作系统，终于从底层彻底脱离了DOS架构。Windows XP经历了3次重要的更新——2002年9月25日微软推出Windows XP SP1补丁包，对USB的支持由1.1升级至USB 2.0，支持更多硬件，提升了程序兼容性；2004年微软花费3亿美元推出了XP SP2补丁包，增添了网络保护、安全的邮件处理和Web浏览以及PC维护方面的新技术；2008年4月微软推出XP SP3补丁包，包含以前发布的




■图5：Windows 98的任务栏、系统托盘等设计有了明显变化



■图6：蓝天白云是XP的标志，任务栏、窗口、图标也更加立体



■图7：Vista的“颜值”并不低，但以此难以长久吸引住用户

所有Windows XP更新，包括安全更新、修补程序以及选择带外版本，这是XP的最后一次升级，这也是最成熟、功能最全面的一版XP操作系统（图6）。

2007年1月，Windows XP在全球市场占有率达到历史最高水平，超过76%。2012年8月份，统治操作系统市场长达11年之久的Windows XP才最终被Windows 7超越。2014年4月8日，微软宣布服役13年的微软Windows XP系统正式“退休”，尽管仍可以继续使用，但微软不再提供官方服务支持。

在Windows 7之前，微软还在2005年7月推出了一款名为Vista（中文意义为“远景、展望”），内核版本号为Windows NT 6.0，开发代号Windows longhorn的系统，相比Windows XP，它新增加了名为“Aero”的全新图形用户界面、加强的搜寻功能、重新设计的网络、音频、输出和显示子系统等等，在界面、安全性上有了重大的改进（图7）。虽然随着Vista SP1版本的推出，微软逐步解决了Vista兼容性差、硬件要求偏高、资源消耗大、运行速度慢等问题，但也让Vista错过了最佳推广时机，成为一款承上启下的过渡甚至实验性质的操作系统，好在其中很多技术被应用于Windows 7，比Windows Me没有任何正统“传人”要好一些。2012年4月10日，微软取消了对Vista的主流技术支持。

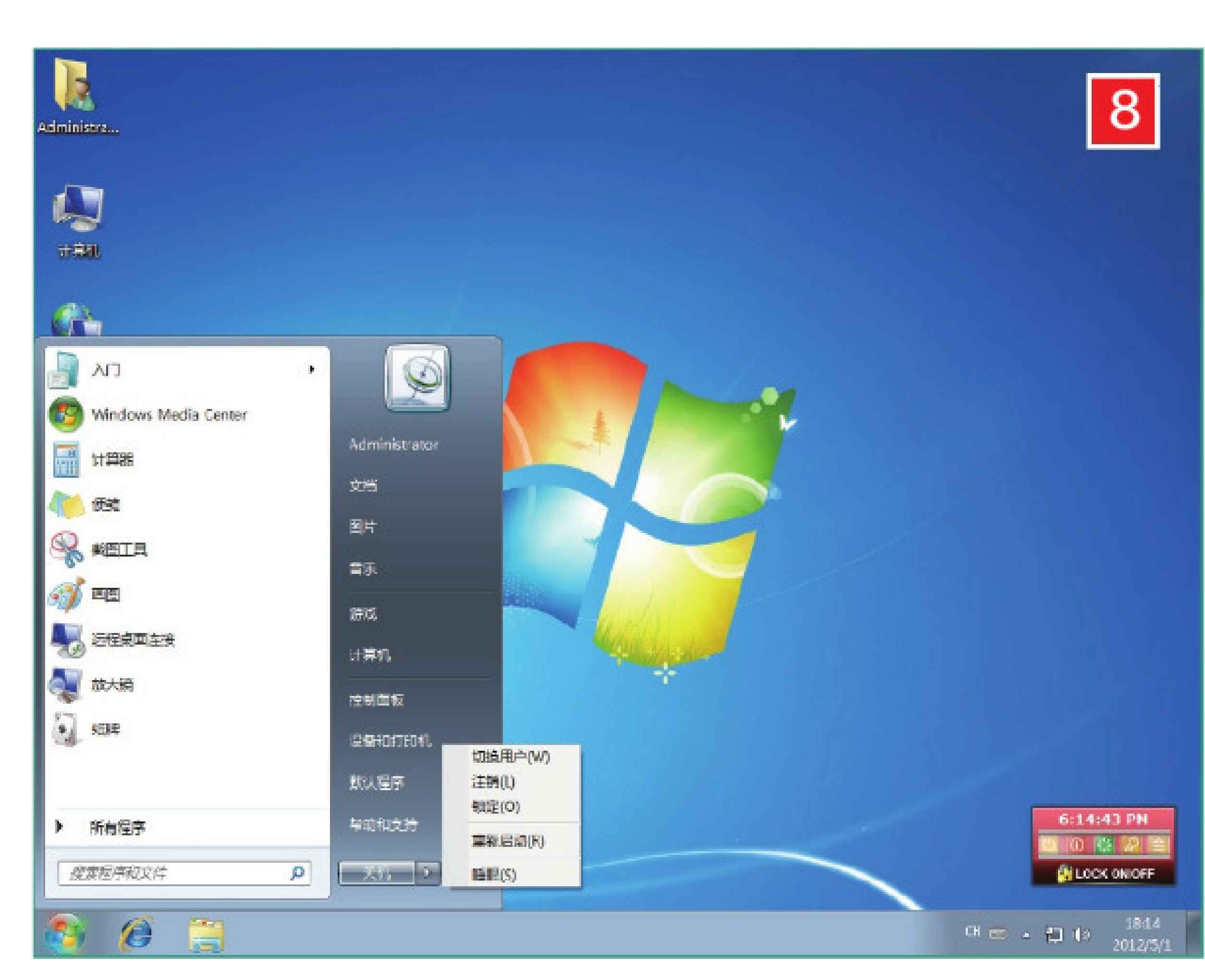
## 又一力作

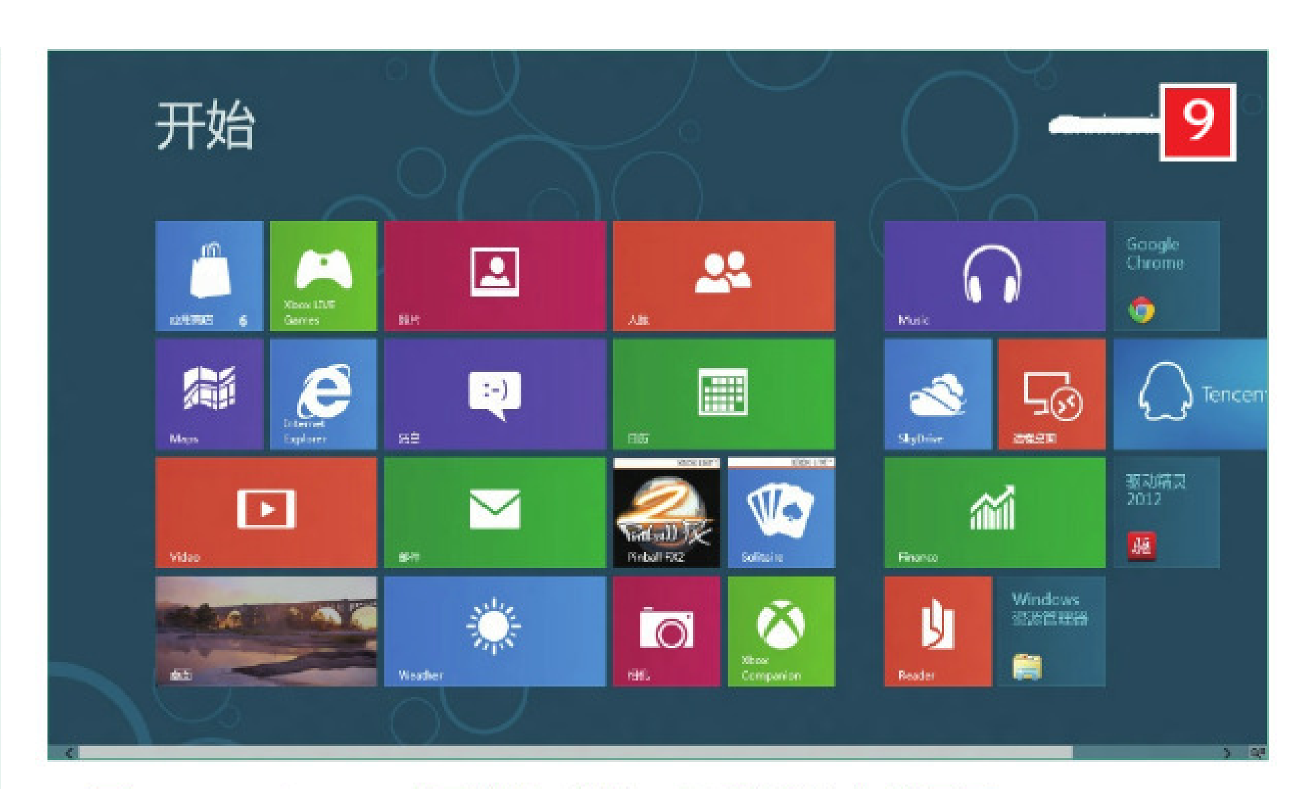
2009年10月22日，微软正式发布了Windows 7系统（图8），Windows的命名从序号到年份，再到含义式，最终回到了序号方式。Windows 7提高了对屏幕多点触控和手写识别技术的支持能力，支持虚拟硬盘，改善了多核心处理器的运作效率，优化了开机速度。它能更好地支持双显卡或多显卡、具备新版本的Windows Media Center、在用户界面特效上也做出了创新、桌面插件的功耗再次降低，另外增强了笔记本的待机时长，让人们能更加简单和快捷的操控电脑，符合了硬件市场的需求。

Windows 7是Windows Vista的“改良版”，针对Vista出现的问题做了大量改进，例如微软为了让更多的用户购买Windows 7，让Windows 7降低了配置要求，使得2005年以后的主流配置都能较流畅地运行Windows 7，同等配置下的系统启动速度甚至至比Windows XP更快，这让Windows 7成为继XP之后又一款广受用户欢迎的力作。

## 落寞

2012年10月26日微软正式推出了被其寄予厚望的Windows 8系统（图9）。该系统具有更好的续航能力，且启动速度更快、占用内存更少，兼容Windows 7所支持的软件和硬件，内置IE10浏览器，支持HTML5。它降低了“开始”菜单的作用，采用全新的






■图8：Windows 7桌面简洁高效，仍是很多人的最爱

■图9：Windows 8的用户界面变化非常大



■图10：Windows 9曾经出现几个不知真假的Logo图，但最终并没有出现

■图11：Windows 8.1被很多厂商接受，但在市场中仍不算很受欢迎

Modern UI风格用户界面，各种应用程序、快捷方式等能以动态方块的样式呈现在屏幕上，用户可自行将常用的浏览器、社交网络、游戏、操作界面融入其中。Windows 8不仅能使用传统方式获得软件，也可使用内置的Windows应用商店下载应用。

然而事与愿违，Windows 8始终处于叫好不叫座的境地。微软为了对抗日益兴盛的移动系统，以桌面平台的思路去打造一款全平台兼容系统，以牺牲PC电脑用户为代价成全移动设备触控用户，丢掉自身长处的同时，缺乏软硬件支持，未能异军突起。微软对Windows 8的营销总投入就超过20亿美元，在2014年10月31日便宣布停止销售，使得Windows 8成为微软所有操作系统中花费最大但又最短命的一个。

Windos 8也有一款改动幅度较大的版本，那就是Windows 8.1，这一版本推出后略微改善了Windows 8的窘境，但也让自身陷入了一个争论，那就是——它是不是Windows 9。

## Windows9哪去了?

当微软宣布Windows 10时，大多人心中都会升起一个疑问，那就是——Windows 9呢？（图10）Windows 9哪去了？

至今为止，Windows的命名有3种方法：一种是按照年份来命名，如Windows 95、Windows 98、Windows 2000，但微软并不是每年都会推出新品，所以微软后来放弃了这种命名方法。微软后来采用了比较有内涵的命名方式，如Windows Me/XP/Vista，如果说Me这个名字在千禧年之际还好理解，那么XP、Vista的含义就很难让用户，特别是非英语区的用户理解了，所以这种命名方法也被放弃。最后，微软采用了最简单的方法，就是用版本号来命名，但最近微软在发布会上将新系统直接命名为Windows 10而跳过了Windows 9，又让人生疑。

### Windows 8.1=Windows 9?

业界一度认为Windows 8.1可能采用Windows 9的代号，但最后却不是这样。

在Windows 10预览版发布会的提问环节，有人询问"能谈谈为何直接从Windows 8跳到Windows 10吗？不觉得名字很怪吗？"时，微软高管是这么回答的："当你看到整个产品线时，你会觉得这个名字很合适"，微软CEO萨蒂亚·纳德拉则说过"它来过又走了！"很多业界人士据此理解，微软的高管其实就是暗指Windows 8.1相当于Windows 9。多位微软员工亦赞同此猜想。

从特性上来看，Windows 8.1是微软还在打拼市场的新一代主流系统，于2013年8月14日推出。它不仅让"开始"按钮重新回到了桌面（虽然此"开始"菜单非传统"开始"菜单），而且针对键盘、Outlook、搜索、娱乐等功能体验进行了大面积优化，内置IE11浏览器，支持视网膜分辨率和更多尺寸设备（图11），号称拥有超过多达800项的更新。为Windows 10铺路的Windows 8.1具有承上启下的作用，业界一度将其误认为可能采用Windows 9的命名情有可原。

### Windows 9X=Windows 9?

在网络上，一位自称是微软员工的网友表示，微软原本的确是打算将新系统叫做Windows 9，但测试的时候出现了个意外——和十多年前发布的Windows 95和Windows 98存在技术冲突，原来，Windows 9在系统代码中是Windows 95、Windows 98的简称，因此一些程序看到Windows 9的时候就可能会以为它是老系统，于是新系统就只能改名叫Windows 10。

业界人士指出，其实类似的"百密一疏"造成的问题其实在Windows历史上已出现过好几次了，如计算机2000年问题（图12），即著名的"千年虫"。是指在某些使用了计算机程序的智能系统（包括计算机系统、自动控制芯片等）中，由于其中的年份只使用两位十进制数来表示，因此当系统进行（或涉及到）跨世纪的日期处理运算时（如多个日期之间的计算或比较等），就会出现错误的结果，进而引发各种各样的系统功能紊乱甚至崩溃。有趣的是，以千禧年命名的Windows Me的卖点之一，就是宣称解决了千年虫问题。类似的"小"问题"大"麻烦还有硬盘容量限制、内存规格、网络结构等等。

### 微软说：10=10亿用户使用的新视窗

微软发言人对此表示："Windows 10代表着Windows转向新的做事方式，这不仅仅是名称上的变化，而是将被下一个10亿用户使用的新Windows"。微软Windows营销副总裁Tony Prophet进一步指出，Windows 10并非对Windows 8的一次简单升级，而是微




■图12：千年虫问题曾引起很大恐慌

软在Windows部署方式上的一次重大飞跃。

“Windows 10并不是在Windows 8.1基础上迈出的一小步，Windows 10迈出了实质性的一步，我们努力创建一个平台、一个生态系统，能覆盖所有设备，无论是小的嵌入式设备还是平板、手机、PC甚至是Xbox。”所以，我们可以这样理解——微软认为Windows 9不足以体现新系统带来的重大变革，Windows 10才能凸显它相比Windows 8的巨大变化。”所以微软就直接跳过了Windows 9。

## Windows 10推出的意义

Windows 10承载了微软的所有希望与梦想，它无论对于微软以及包括Xbox、Windows Phone在内的所有微软产品用户都意义非凡。

### 解决Win8的尴尬

市场决定一切，Windows 8推出一个月后，市场研究公司调查显示，其监测的电脑中只有1.01%使用了Windows 8操作系统，而Windows 7操作系统正式推出的前一天，Windows 7的使用率就已达到1.89%。经过两年的打拼后，Windows 8的市场反响也不强烈，2014年底的市场调研显示，Windows 8与Windows 8.1的市占率持续下降，两者占有率相加为12.26%，其中Windows 8的占有率从6.28%下调至5.59%，8.1的市占率从7.09%下降至6.67%，幅度较大。而吞下了前两者几乎所有下降的份额是更早的Windows 7，最新数据增至52.71%，而已经被淘汰的Windows XP市占率仍达23.89%，甚至高于Windows 8/8.1的总合，另外OS X与Linux的数据分别为4.05%与1.64%。

从中国这一全球最大和最重要的IT市场反馈的情况更让微软沮丧。从2013年底显示的数据情况来看，Windows XP系统在国内的市场占有份额仍高达59.05%，较2013年5月份，XP系统的市场占有份额下降不到5%，而更令人惊讶的是，在国内市场Windows 7的市场份额，也从30.16%下降到了26.56%，下降了近5个百分点。

最让微软感到惋惜或者威胁的是，从Windows XP和Windows 7操作系统夺下市场份额的并非Windows 8及8.1系统，而是竞争对手的MacOS、Chrome OS（**图13**）等操作系统，以及增速迅猛的移动智能设备。数据显示，2013年底移动智能设备的国内市场占有率，已经从半年前的3.63%猛增到11.01%，2014年虽然Windows 8.1的市场占有率略有上升，但移动平台蚕食PC市场的趋势却更明显，这让微软感到了莫大的威胁。

在苹果iOS、谷歌Android系统全面开花的今天，微软如何拯救市场颓势，Windows 10能否力挽狂澜，微软能否靠着Windows 10重新赢回消费者的芳心，尤其重要。

### 承载数亿老电脑升级的希望

英特尔总裁曾表示，大约有6亿的计算机设备年龄在4年以上，它们并不适合Windows 8/8.1，Windows 10可能会让很多老电脑用户无需对硬件进行大升级，也能玩转新系统。另外开始菜单的回归亦让喜爱传统Windows界面的用户有了升级到Windows 10的期望，一些仍在固守Windows XP/7的用户很可能借此脱离泥沼。微软更是承诺，包括Windows 7在内的老用户都可以免费升级到Windows 10。

### 推动新PC出货潮

面对Windows 8的不给力和智能手机和平板电脑的挑战，传统PC厂商这几年过得都不爽。Windows 10如能一炮打红，必将带动新PC的出货量上升。Windows 8系统触摸和桌面两套界面区分明显，对应用体验造成了很大影响，也让英特尔一度力推的变形触控本“雷声大雨点小”，销量惨淡（**图14**）。作为追求大一统的操作系统，Windows 10首要的任务当然就是统一应用体验，PC用户应该不会再感觉到精神分裂一般的桌面了。

另外Windows 10还将会在PC和移动平台上提供统一的用户体验，让用户在手机和桌面上运行相同的程序，戴尔负责平板业务的副总裁Neil Hand表示“这种创造跨越手机、平板和桌面平台应用的能力是迈向未来的一大步。”，这种能力应该能够更牢固地绑定各种微软设备用户，在购买不同用途的设备时倾向于选择Windows平台，有望重振包含超极本、Windows平板在内的新市场。

### 移动平台竞争将更激烈

2010年苹果发布iPad之后，越来越多的移动计算用户转向平板电脑，大屏幕智能手机的崛起，更让传统PC用户无可避免的流失。如果智能手机、平板电脑和桌面PC都可以兼容相同，或至少应用体验类似的应用程序，会让Windows智能手机和平板的吸引力增加，成为可与iOS、Android全面竞争的对手，即使无法让用户重新选择PC，也要尽量让他们重回Windows的怀抱。




■图13：谷歌等厂商对传统桌面市场虎视眈眈




■图14：在笔记本和平板状态下迥异的应用方式影响了变形本的体验，Windows 10也许是它们的新机会

# 万众期待 Windows 10现身




文 | 土八哥

随着Windows 10预览版的发布，它的很多特性终于公诸于众，同时展示的全息眼镜等设备，更让Windows 10的前景变得“高大上”。

## Windows 10预览版

北京时间2014年10月1日，在Windows 10第一场发布会上，微软推出了Win10预览版9841（图1），其后又很快发布了一系列的预览版，以期吸引用户的眼球，并获得有益的反馈。

截至截稿时，从微软官方及其他途径发布的多个Windows 10技术预览版中，已经可以看出很明显的进步，表现出了微软不断契合用户需求不断改善的决心。Windows 10预览版9841是Win10第一个公开发布的预览版，几大亮点引人关注——开始菜单的回归，这也是它区别于Windows 8/8.1最明显的地方，与之前的开始菜单不同，Windows 10预览版的开始菜单兼顾了动态磁贴设定，体现了传统开始菜单和开始屏幕的结合；让传统操作和触摸操作结合在一起，也是微软在Windows 10桌面中启用Modern主题的第一步；虚拟桌面的加入为用户提供了建立“多桌面”的选项，使得用户可以更加合理有序的安排任务窗口；一切应用都可以窗口化，这解决了Windows 8/8.1时代部分Modern应用，例如应用商店等不能窗口化的问题，也让Windows这一品牌的名称“视窗”再次变得“名副其实”。而在下文的实际体验中，我们将真切的体验到这些改变。

Windows 10预览版9860在一些细节上做了进一步调整和改进，带来了包括新版通知中心、数据流量感知、全新节电模式、更多动画效果等诸多新功能。

Windows 10预览版9879相比于预览版9860又有一些明显的改进。首先是界面细节的诸多改进，包括IE11工具栏新增的笑脸图标、文件资源管理器中淡化分级导航、移动设备锁屏时电量显示以及任务栏搜索和任务视图按钮可去除等等。另外，在功能上也有一些改进，支持全新三指手势功能，更加完善的OneDrive同步机制，IE11的功能性更新等。还有一点也值得关注，那就是Windows 10的一大亮点Cortana/小娜在这一版本中，虽然仍不算完善，但在很多功能中有间接的“亮相”（图2）。

此外，还有Windows 10预览版9888、预览版9901等非官方预览版泄露出来，它们也在不断改变、测试和完善Windows 10的功能。例如Windows 10预览版9888加入了离线地图功能、电池节能设定以及允许用户在无




■图1：万众期待的Windows 10







■图2：Windows 10逐步变得清晰起来

■图3：新版本越来越成熟，感兴趣的用户可以和图2进行对比

■图4：Windows 10将破除各种设备间的隔阂

密码情况下直接登录系统等设计。Windows 10预览版9901中，Cortana“小娜”正式亮相，出现在了开始按钮的右侧；“设置”应用更加全面，逐渐取代传统控制面板，这一版本中Windows更新程序已经正式移动到Modern版“设置”之中。

2015年1月24日，微软又对外发布了最新的一个Windows 10技术预览版，微软将这一版本称为“1月构建版”，版本号9926（图3），它不仅具备新开始菜单和新的设置应用、Continuum模式、全新通知中心、更漂亮的界面UI，还带来了更好的无线视频和音频连接能力以及新的照片和地图应用、Xbox应用和Windows应用商店的最新的测试版，并且新增21种语言支持，改善了用户体验，新增应用全屏按钮，解决大小写/数字键盘指示灯Bug等等，是目前最完善最稳定的一个版本，本文的体验也将以该版本为主。

值得注意的是，除了Windows 10预览版PC版，其他平台的预览版也相继被推出。Windows 10虽然是一款覆盖包括手机、平板、笔记本、台式机以及Xbox One游戏机的全平台操作系统（图4），各个平台拥有相同的操作界面和共用一个应用商店，应用统一更新和购买，并可运行通用的跨设备APP，被微软称为“有史以来最全面的平台”，但要想在手机、游戏机、全息眼镜等设备上更好的运行Windows 10，下载安装对应的版本能更好的实现贴身专用。

2015年2月13日，面向手机的预览版本“Windows 10 Technical Preview for Phones”出炉（图5，6）。Windows 10手机预览版的完成度远远低于PC版，但是这次放出的手机预览版仍有诸多看点：如开始支持全尺寸屏幕背景；通知中心里可设置更多控制选项；可以直接关闭警告、查看图片、回复短信等交互式通知；语音文字转换大幅增强，几乎任何文本框都可以语音输入，而且是即“说”即用，并可自动添加标点符号，英文语音识别率较高；支持更强大的照片应用，第一次启动，就会有序地展示所有的本地照片和OneDrive云盘照片。先期支持Lumia 630、635、636、730、830等手机设备。

## 配置需求及上市时间

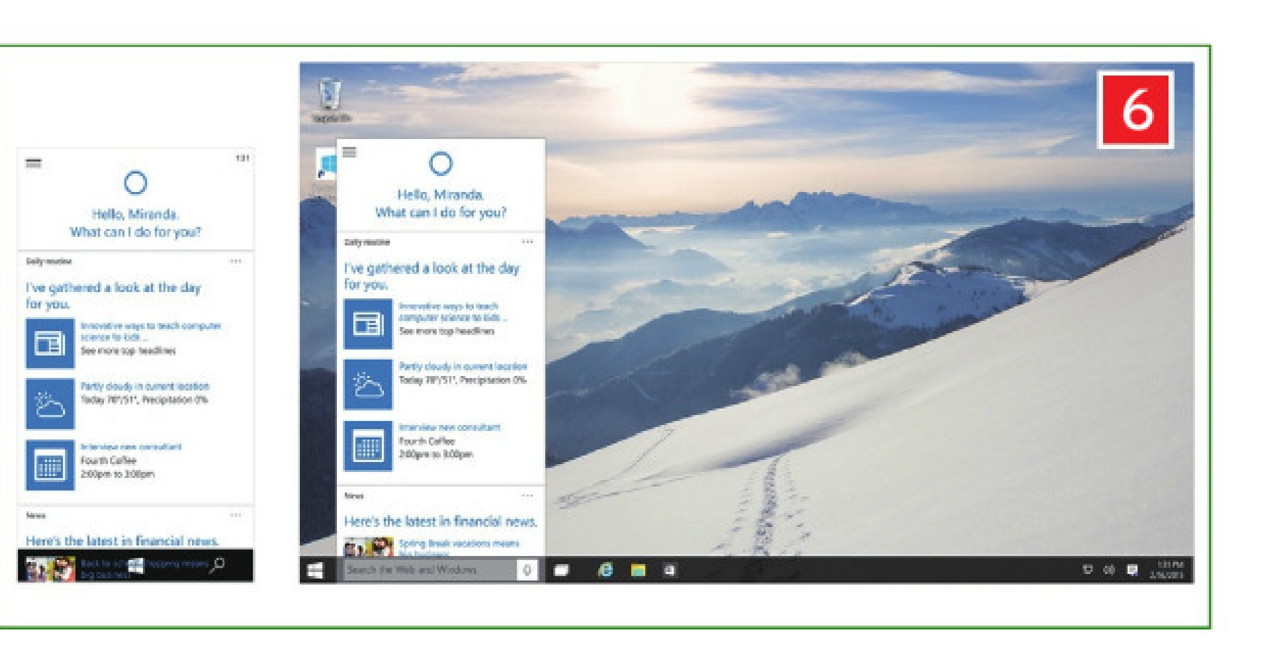
对于想一览Windows 10雄姿和升级老系统的用户来说，Windows 10对硬件配置的要求究竟如何是大家最关心的事。微软是这样解释的：“基本上，如果你的电脑可以运行Windows 8.1，则可以放心开始安装。如果不太确定，不必担心，Windows将检查你的系统以确保可以安装技术预览版。”当然，微软也给出了安装Windows 10技术预览版的最低配置需求，以供大家参考：

处理器：1GHz或更快

内存：1GB（32位）或2GB（64位）

可用硬盘空间：16GB

图形卡：带有WDDM驱动程序的

■图5，6：Windows 10手机与PC界面对比

Microsoft DirectX 9图形设备

网络：Microsoft帐户和Internet接入

从这个要求来看，Windows 10对硬件的要求并非如前作一般日益增高，看起来甚至显得非常落伍（图7），因为5年前发布的Windows 7也是这样的需求。我们下面同样列举一些Windows 7当年的最低配置需求：

处理器：1GHz 32bit或64bit处理器

内存：1GB系统内存

可用硬盘空间：16GB

图形卡：支持DirectX 9的显卡，最好具备128MB显存（这样才可以打开AERO毛玻璃效果）

网络：支持互联网接入

既然Windows 10对硬件的要求和5年前发布的Windows 7“差不多”，所以，我们可以大胆推理——能正常安装使用Windows 7的电脑都能使用Windows 10。当然，究竟低配置的电脑能不能安装Windows 10，使用效果如何，我们将在后面的文章中进行一些实测。

对于用户最关心的系统升级问题，微软已给出承诺，“所有Windows 8.1设备都可以免费升级到Windows 10。Windows Phone 8.1和Windows 7用户在第一年也能免费升级到Windows 10！所有升级到Windows 10的设备，微软都将提供全生命周期的支持。”

此外，Windows 10正式版推出日期也是大家关注的问题。在Windows 10预览版刚发布之时，微软曾表示Windows 10正式版（当时用Threshold指代）将在2015年春季发布，具体时间就是2015年3月份。但最新的消息表明，微软跳票了，微软首席运营官Kevin Turner（图8）在2014年12月向Nikkei（日本经济新闻）提供了新的说法，Windows 10正式版将在2015年初秋时节发布。从目前Windows 10预览版的完成进度来看，这应该是一个比较可信的日期。毕竟微软也盼望着能有一个新产品迅速被推出，并力挽狂澜。翘首以待的用户也不希望微软再次跳票。

## 新技术新特色

摩尔定律是由Intel创始人之一戈登·摩尔（Gordon Moore）提出来的。其内容为：当价格不变时，集成电路上可容纳的元器件的数目，约每隔18～24个月便会增加一倍，性能也将提升一倍。换而言之，每一美元所能买到的电脑性能，将每隔18～24个月翻一倍以上。这一定律揭示了信息技术进步的速度。

微软或Wintel联盟是“摩尔定律”坚定的拥护者和实践者，一直PC性能技术进步的同时，推动着需求的提升，无论是Windows 95/98，还是Windows XP/7都为硬件性能的提升和用户硬件换代提供了基准需求和强势的拉动作用，因此业界把微软操作系统与Intel处理器的这种互惠关系，称为Wintel联盟（图9）。

其实通过软件或游戏拉升硬件销量也一直是业界普遍存在的法则，从Windows Vista开始，微软更是推出了一个名为“Windows体验指数”的玩意，以此来测量指导用户硬件配置需求。Windows体验指数可测量计算机硬件和软件配置，并将此测量结果表示为一个分数，较高的基础分数通常表示计算机比具有较低基础分数的计算机运行得更好和更快。然而随着Windows 8在市场的表现不佳，用户宁愿驻守更老的Windows 7甚至Windows XP系统，也不愿意升级硬件而去屈就新系统，Wintel联盟的以软带硬法则开始失灵。

保住自己的市场显然比迎合摩尔定律更有意义，Intel早已通过支持Linux、试水移动市场、增强能耗比等方式对“摩尔定律”进行了新解读。微软当然也开始意识到盲目去拉动硬件需求及Windows体验指数正在失去意义，在Windows 8.1系统中取消了该功能（图10）。

微软也开始主动尝试降低新版系统对硬件的需求，在大多数用户用电脑或用平板用手机只是看看网页看看视频聊聊天处理一下简单的文档打打休闲小游戏的今天，无论是操作系统还是软件，对硬件提出过高需求就是自绝于市场。在硬件性能已经过剩的今天，大量富余性能除了带来巨大的热量，在冬天可以做“暖手宝”用之外，还会“帮”你减少续航时间、提升系统噪声、造成系统重量和体积过大等，因此如何将系统或软件做得更小巧需求更低，成为包含微软在内厂商迎合移动时代莅临的必修课。对于软件厂商来说，提升应用效能，在技术和功能上为用户做更多贴心改变，显然比让用户被迫升

7

cpu：AMD Athlon64 3000+（盒装）针
主板：磐正 9NPA+Ultra
内存：金士顿 DDR400（盒装） 512M×2
硬盘：迈拓 sata 80G
显卡：蓝宝石X700白金版 128M
光驱：acer 52X
机箱：多彩mf420
电源：航嘉钻石版

9

Wintel







■图7：一款10年前配置的台式机，符合Windows 10的硬件需求

■图8：首席运营官Kevin Turner宣布Windows 10延迟时，一定比用户更心焦

■图9：Wintel联盟的标志，当然这只是好事者所做，两者都并不承认有这种同盟关系

■图10：Windows 8“体验指数”的位置在Windows 8.1中被替代

级硬件更受欢迎。

## DirectX 12

对于玩家来说，DirectX 12（简称DX12）是Windows 10中最值得期待的“饕餮大餐”。DirectX是由微软公司创建的多媒体编程接口，一直以来都是多媒体技术图形技术向前发展的主要推动力，毫无疑问微软DX12将为游戏带来更大的性能提升，Windows 10预览版9926中已经提供了该功能（**图11**），目前也有消息显示，DX12将仅随Windows 10推出。

目前支持DirectX 12的显卡已经推出（**图12**），除了性能上的大幅提升外，DirectX 12还拥有更加强大的新特性。在DirectX 12的帮助下，游戏开发者可以比以往更加接近底层API，并尽可能地挖掘多核CPU的潜能。在相同硬件下，游戏性能相比DirectX 11提升可达50%，尤其是那些对于受限于CPU性能的开放游戏，速度提升更为明显。从现场的演示来看：两台配置一样的机器，一个跑DirectX 11 Demo，一个跑DirectX 12 Demo，结果显示，当图形画面复杂性和细节增加的时候，DirectX 11 Demo明显出现了卡顿，而DirectX 12 Demo应对自如。










■图11：Windows 10预览版中的DirectX信息，版本号已经升级为12

■图12：已经可以支持DirectX 12的新一代显卡

■图13：跨平台游戏是Windows 10和DirectX 12的重点功能

除了性能上的提升外，DirectX 12还明显降低了设备的功耗，尤其对于使用移动设备（比如智能手机）玩游戏的用户来说，是个好消息。此外，DirectX 12还允许跨平台游戏，支持Xbox One游戏链接到任意一台Windows 10设备上，比如PC、手机、平板等（**图13**），在现场微软就演示了用两种设备一起玩《神鬼寓言：传奇》。

据Toms硬件透露，DirectX 12将支持异步多GPU技术，该技术把多块显卡视为一张显卡，并通过交替帧渲染技术将纹理和几何数据在数张显卡之间平衡分配，确保特定的图形工作负载分配到特定的GPU进行处理。通过该特性，用户可以跨过A卡和N卡之间的鸿沟，例如直接用A卡来作为主卡，并搭配一张N卡来处理物理引擎数据运算，微软也将提供多显卡设置程序，以配置主卡和副卡，从而实现真正的“混合交火”。当然这一技术还需要显示芯片厂商的支持。

## Spartan浏览器

早期历代IE的用户评价一直不高，只是“能用”而已。虽然IE11推出后业界好评如潮，但微软仍不打算止步于此，它将在Windows 10中实行双浏览器战略，以期能全力夺回以前失去的“领土”。除了IE之外，Windows 10还内置了另一款浏览器，其代号为“Spartan（斯巴达）”（**图14**）。

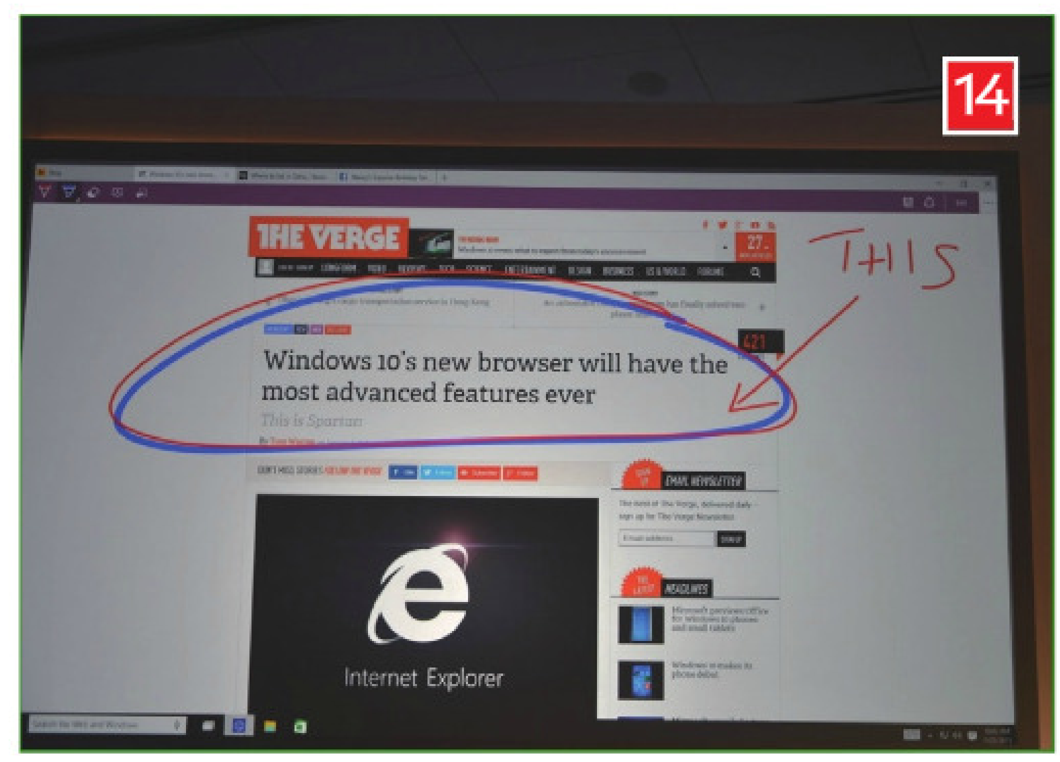
Spartan浏览器将主打“轻量化”，其核心基于微软自家的Trident渲染引擎和Chakra JS引擎，支持多个用户在同一网页上做标记，并且进行分享；优化了IE浏览器针对网页和PDF页面的阅读模式，可进行较好的离线阅读；与“小娜”结合，可以提供情景资讯，进行智能化搜索。

从最新的演示来看，采用全新内核的Spartan界面UI十分简洁，和Chrome有几分类似，卡片式的体验相对IE有较大进步。在使用过程中，用户可直接在页面上做标记进行备注，另外做页面笔记的方式不再局限于触屏或触摸笔，做完笔记后可直接进行分享或者保存至OneNote。很明显，几月后正式现身的Spartan在功能上将不逊于目前最新潮的浏览器。

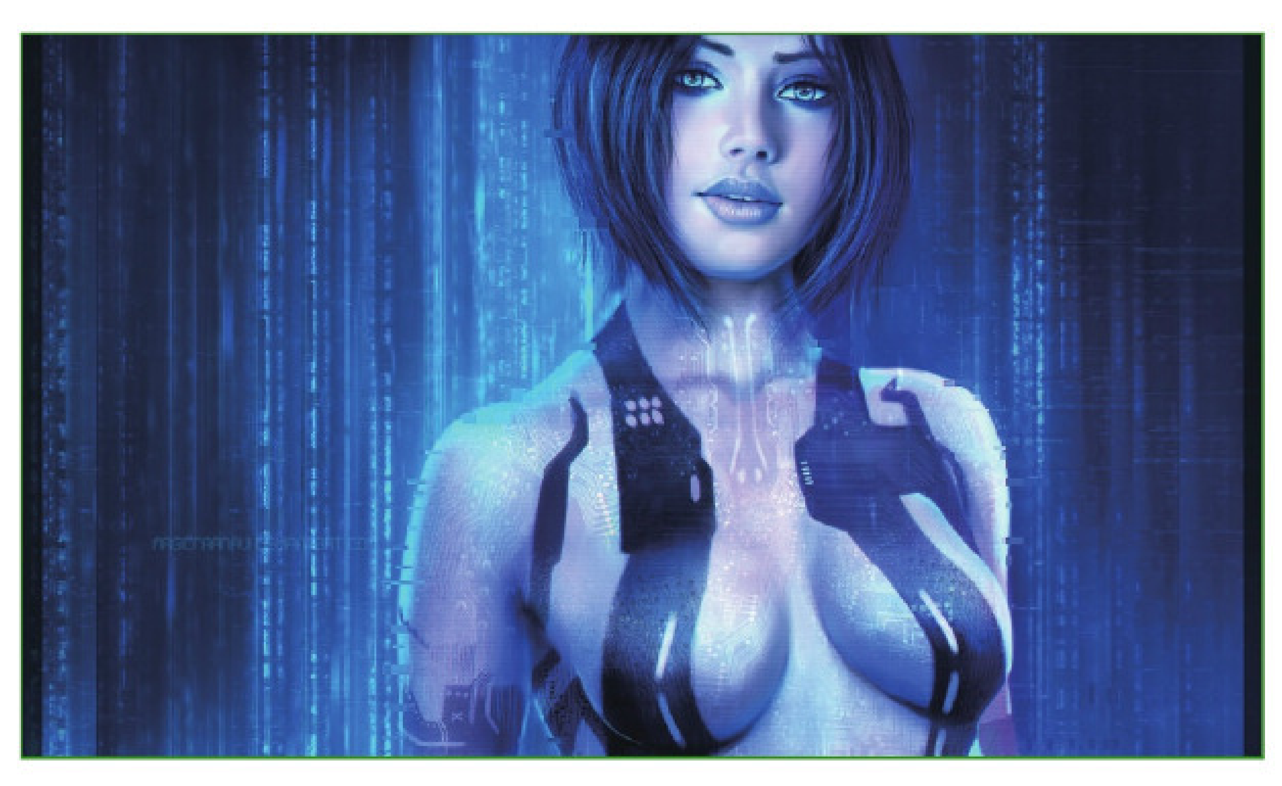
## Cortana语音助手

Windows 10中最大的变化之一是对语音交互技术的支持大为提升，加入了名为Cortana（小娜）的语音助手服务。比尔·盖茨退休前，于2006年的拉斯维加斯CES展上曾做过一次演讲。他认为大家普遍看好的未来人机交互技术中，三大方向最有可能实现应用突破：第一是语音；第二是触摸；第三是虚拟视觉。语音交互技术正成为业界争夺的焦点之一，在人机语音交互技术上微软并不领先，好在差距也不是很大，此番在Windows 10中重点推出Cortana语音助手，可看作是微软紧跟潮流之举。

Windows Phone 10中的Cortana语音助手，被定位为和游戏中一样的“个人数




■图14：Spartan的标记分享功能






■图15：“Cortana”这个名字来自于微软Xbox的超人气大作游戏《光环》，是主角士官长的人工智能助手

■图16：中文能力仍有待考验的新一代Cortana（小娜）

字助理”（**图15**），它不仅能进行Web搜索，还能够通过学习用户的使用习惯和兴趣来帮助组织日常活动。微软的视频演示中，Cortana能讲与“超级碗”有关的笑话，在输入“Delta.com（达美航空网站）”时查看航班状态等。在苹果siri、Google Now的盛名之下，“小娜”的能力究竟如何，还需拭目以待，另外对国人来说，评价一款语音交互技术产品是否先进的试金石还有“中文语音识别”能力，这才是真正最难的考试（**图16**）。

## Windows 10的新伙伴

微软在Windows 10预览版发布会上展示了新Surface Hub（**图17**）和Project HoloLens的全息眼镜（**图18**）。Surface Hub是一块84英寸的4K分辨率触控屏，带有网络、蓝牙、双摄像头、麦克风、扬声器等配置，主要用于演示和商用，可以取代目前办公室常用的白板、投影机等设备，还可以更直观的进行远程交流和互动。Surface Hub虽然拥有巨大的体型，但与普通消费者的关系不大，而且炫酷的程度也赶不上而HoloLens。HoloLens内置高端CPU和GPU，拥有全息透视镜头，并搭载全息处理芯片，HoloLens不用借助手机使用，也无需连接PC，可以通过手势轻松操控，该产品不仅能够提供全息图像，还能够追踪用户的声音、动作和周围环境，互动能力远超谷歌眼镜（**图19，20**）。

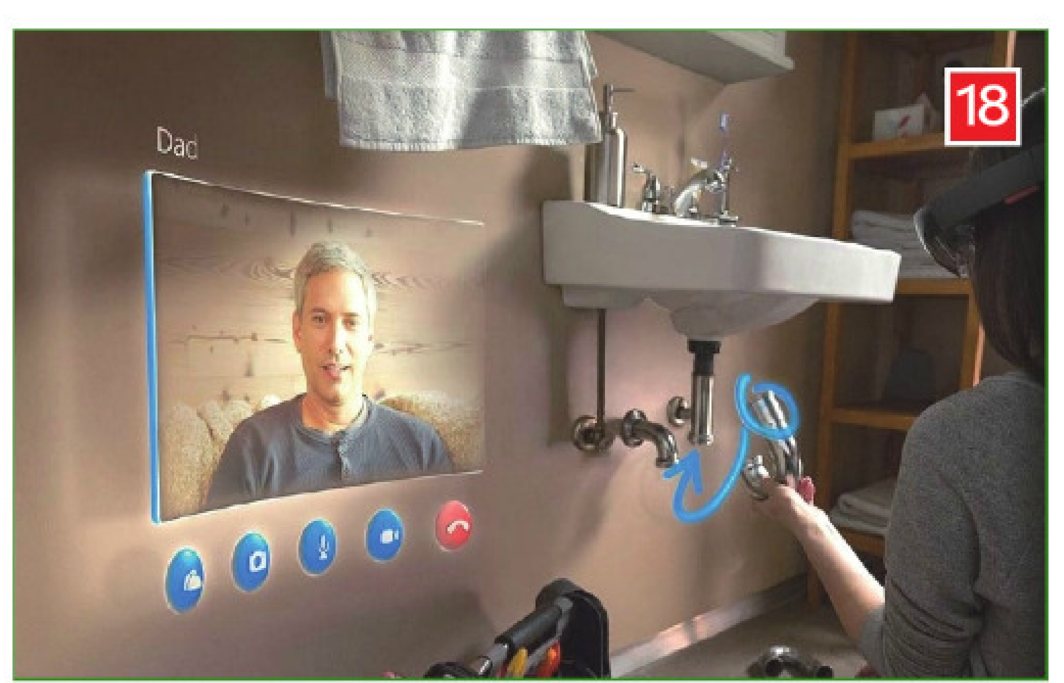
HoloLens的深度摄像头视角达到120×120度，内置的各个传感器不断给该设备产生许多的数据，数据全都由机载的CPU、GPU和首创的HPU（全息处理单元）进行处理，右侧的按钮可让你调整音量，以及控制全息图的对比度。

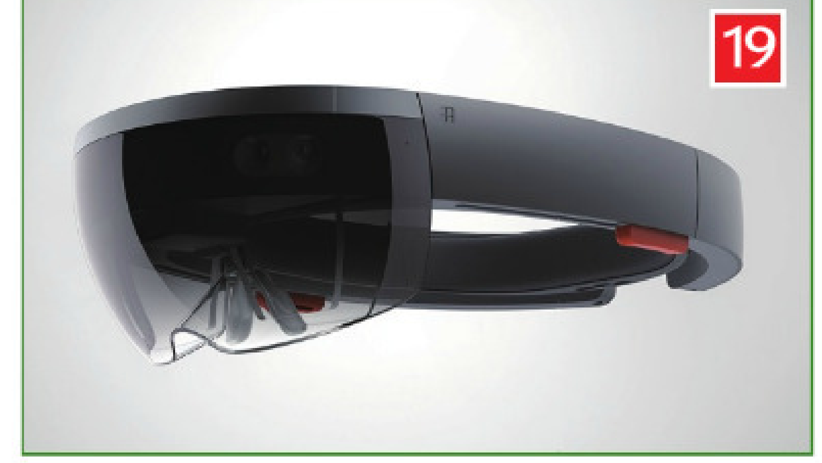
微软将这款产品称为“全球第一款全息计算机”，因为它无需借助电脑、手机等设备，就能够创建或获取信息、娱乐、游戏以及与人进行沟通。和虚拟现实技术不太一样，采用了增强现实技术（混合现实技术）的微软全息眼镜HoloLens使用起来更加自然，它将虚拟物体或非几何信息叠加到真实世界的场景之上，实现了对真实世界的增强，可将现实和虚拟很自然地结合在一起，避免突兀感和不适感。

或许你会觉得这款眼镜和Windows 10无关，但微软已将这款眼镜纳入Windows 10的范畴，Windows 10将为这款全息眼镜提供全面支持，并将推出Windows 10全息眼镜版。毫无疑问，该产品将为游戏和动作片带来更身临其境的体感。

与其说Surface Hub和Project HoloLens是值得关注的新技术新产品，不如说是微软带给用户的新期望。虽然它们可能会像智能桌面、谷歌眼镜一样在市场或技术上失败，最终不会出现在大多数用户面前，但它们已经向我们展示了Windows 10在能够怎样通过新概念的软硬件和应用方式，来大幅度改变我们的数字生活，这仅就足够了。P





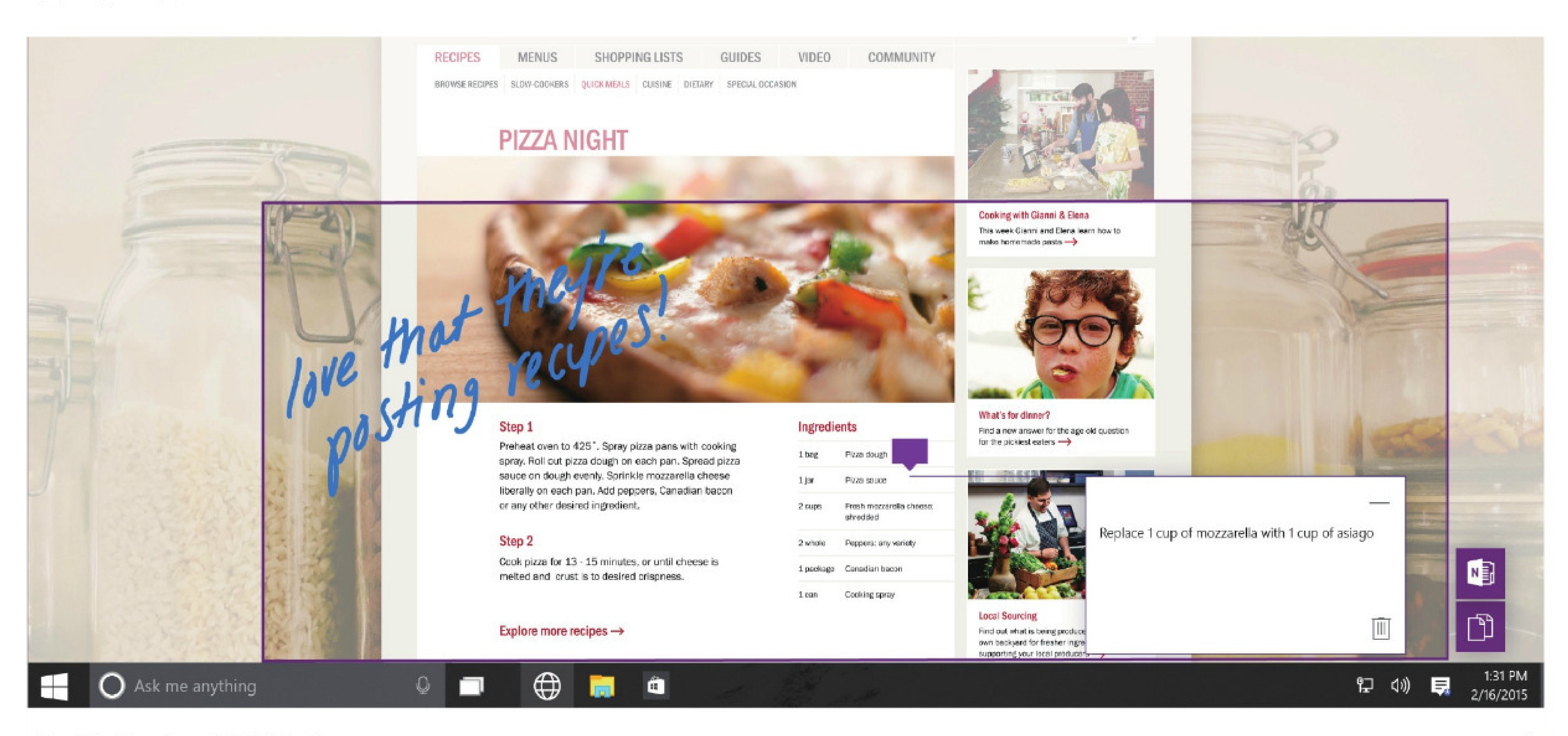


■图17：改变办公环境的Surface Hub

■图18：HoloLens的使用场景

■图19，20：HoloLens的功能比Google Glass更强大，但佩戴时也显得更笨重些

# 实践出真知
# 体验Windows 10




**文| 路人丙、墨汁做寿**

我们对Windows 10预览版进行了全面体验，虽然与最终版相比，预览版难免还不够完善，但见微知著，还是能够让我们先期了解一些Windows 10的特性。

## 下载与安装

在经历了Windows 8/8.1的低迷之后，人们对Windows 10格外期待。只要拥有微软账号，所有用户都可以去微软网站：Windows.microsoft.com或Windows.microsoft.com/zh-cn/Windows/preview-iso，免费下载最新的Windows 10预览版（图1）。

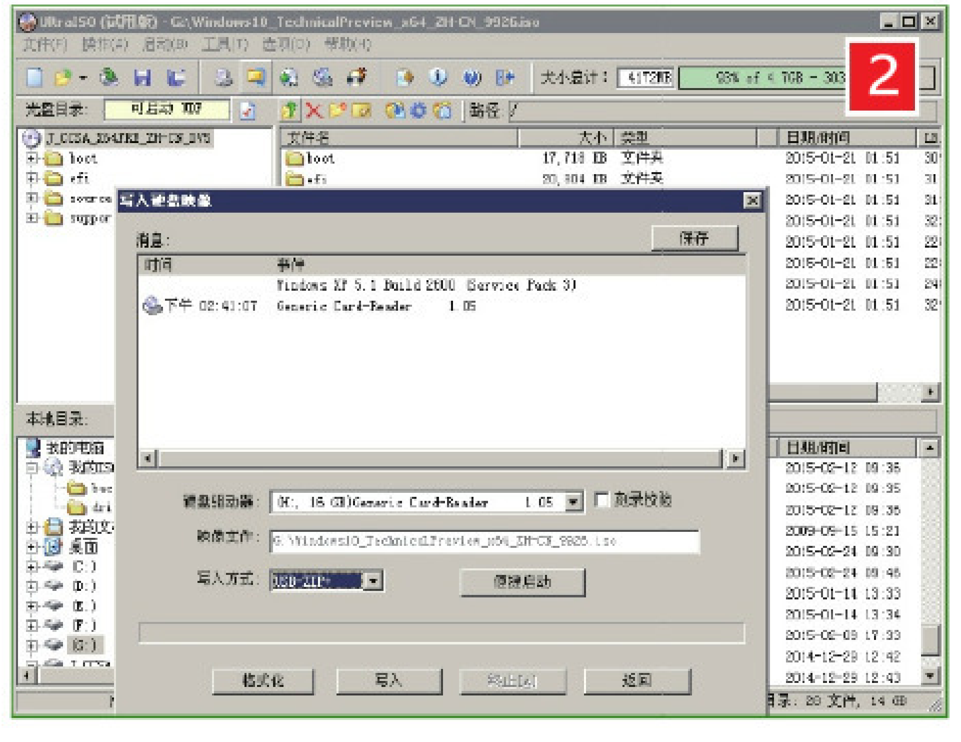
笔者使用的是搜狗浏览器内置的下载工具下载的32位版本和64位版本的Windows 10预览版，发现官方网站下载速度挺快，笔者的100兆光纤宽带下载速度可达10MB/s，只用了约6分钟便下载完成了32位版本的Windows 10预览版。

当然，网速不佳的读者也可到第三方网站使用迅雷、QQ旋风等工具下载各种版本的Windows 10预览版ISO文件，其中有些网站还可能提供一些新的“泄露版”。下载后如何安装Windows 10预览版呢？有多种方法，但我们推荐大家主要使用以下三种方法安装：

第一种方法，可以直接解压缩ISO文件，然后双击打开setup.exe文件进行安装。其安装方法和前代Windows大同小异，在此就不繁述。唯一需要注意的是，原来是32位系统就只能安装32位Windows 10系统，否则就用下面一种方法实现不同位数版本的Windows 10预览版安装。

第二种方法，可以用官方提供的工具或者UltraISO将系统镜像写入U盘或烧录成光盘（图2），从BIOS中设置U盘启动或光盘启动，之后可以像正版安装光盘一样安装。在制作系统镜像时需要注意，由于64位版本的Windows 10预览版ISO文件达到了4.06GB，




■图1：预览版提供了两个版本，以及对几十种语言的支持

■图2：多线程下载，U盘安装是最快捷的

所以要选择至少8GB的U盘才能正常制作。

对于只有一台电脑的读者，使用这两种方法安装Windows 10预览版最好不要选择升级安装，建议使用全新安装，将Windows 10预览版安装到另一个区，实现双系统，在体验新系统的同时，原系统仍可正常使用，以免新系统的bug或兼容性影响到自己的日常使用。

第三种方法，一些网站已开始提供Windows 10预览版的GHOST文件以供下载体验，其安装更简便，将GHO文件用UltraISO写入U盘后，U盘启动Win PE系统，选择“恢复系统到C盘”，即可实现无需值守和手动的一键自动安装。

通过测试，我们发现5年前的低配置笔记本电脑正常步骤安装Windows 10预览版耗时一般在20～25钟左右，随后的设置还需花费5～15分钟。主流的中高配置电脑只需10～15分钟左右便能完成最新预览版的整个安装并进入视窗界面。

Windows 10预览版对硬件的要求到底高不高？笔者分别使用Windows 10预览版9879和9926两种版本，在数款5年前及10年前的电脑上进行了安装测试。发现在不足1GB内存（显存占用部分内存）的老单核笔记本电脑上仍能正常安装，当然，1GB的内存运行该系统不会特别流畅，在老电脑上要流畅的运行Windows 10预览版，至少需要配置1.5GB或2GB内存。从实际体验情况来看，一台采用酷睿双核T7250处理器、2GB内存的HP 6710B笔记本电脑已能流畅地运行该系统，基本体验和安装Windows 7旗舰版无异（**图3**）。目前大多数用户的老电脑应该都配有2GB或更高的内存，128MB以上集显或独立显卡，40GB等低容量的硬盘已较少见，为内存不足的电脑再添加一根1～2GB内存或者更换一块硬盘的价格也不高，早期的二手双核处理器的价格甚至已降至个位数，所以直接安装或低成本升级到Windows 10应该毫无压力。

## 全面体验

打开Windows 10预览版9926后，给笔者的第一感觉这就是Windows 7，其初始布局方式和Windows 7几乎一模一样（**图4**）。

### ○全能的“开始”菜单

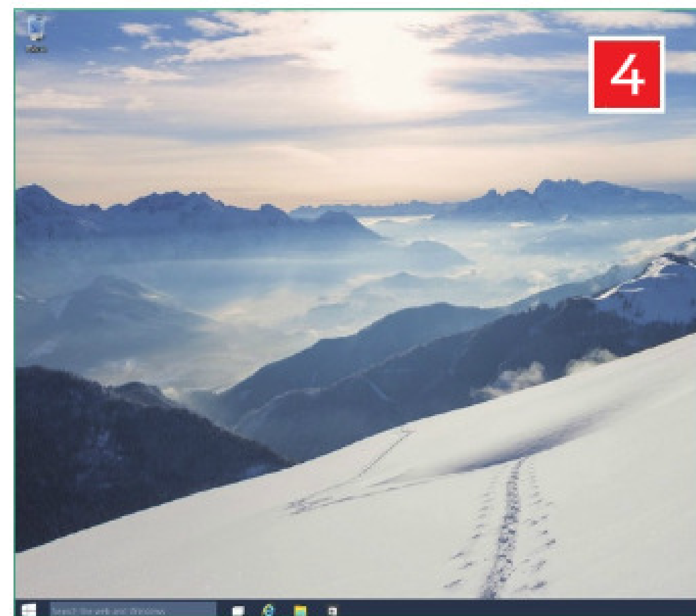
“开始”菜单的真正回归无疑是Windows 10的最大亮点。Windows 10采用了将Windows 7/XP/9x系列一样的传统的“开始”菜单与Windows 8/8.1磁贴式的“开始”桌面相融合的设计（**图5**）。

用鼠标左键点开桌面左下角的“开始”图标，弹出左右分明的两种“开始”菜单，左边一栏是传统的Windows“开始”菜单模式，显示的是常用程序。而点击下方的“所有应用”，在显现的新菜单中，可用鼠标滚轮滚动选择所有程序。所有程序默认按拼音顺序排序，查找方便，鼠标左键点击相应程序可打开该程序，鼠标右键点击相应程序，可将相应程序“固定到开始菜单”“固定到任务栏”或“卸载”，非常方便。

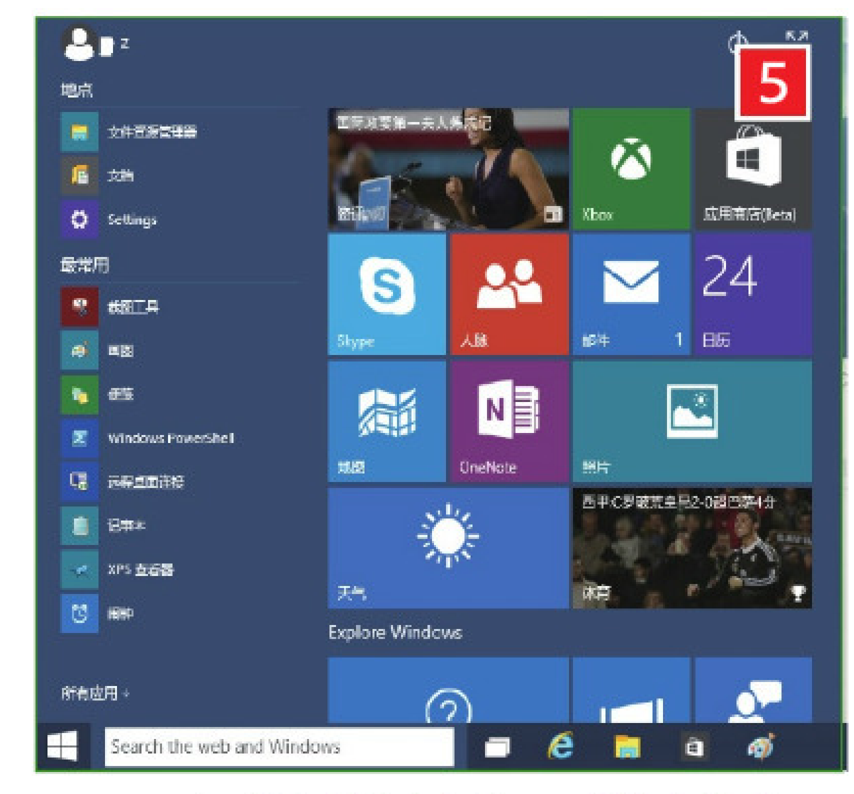
而右边菜单则是Windows 8中使用的磁贴式的开始桌面，同样可用鼠标滚轮滚动显示下方隐藏的菜单。如果你嫌初始菜单小，那么可点一下开始菜单右上方的最大化按钮，全屏化的Windows 10菜单就更像Windows 8的开始桌面了（**图6**）。Windows 10的全屏化开始桌面仍然保留了左边的传统开始菜单，妥善解决了磁贴式的开始桌面查找程序不便的麻烦，也可用鼠标右键点击磁贴式的开始桌面中的相应程序，可将相应程序“固定到开始菜单”“固定到任务栏”或“调整大小”（**图7**）。



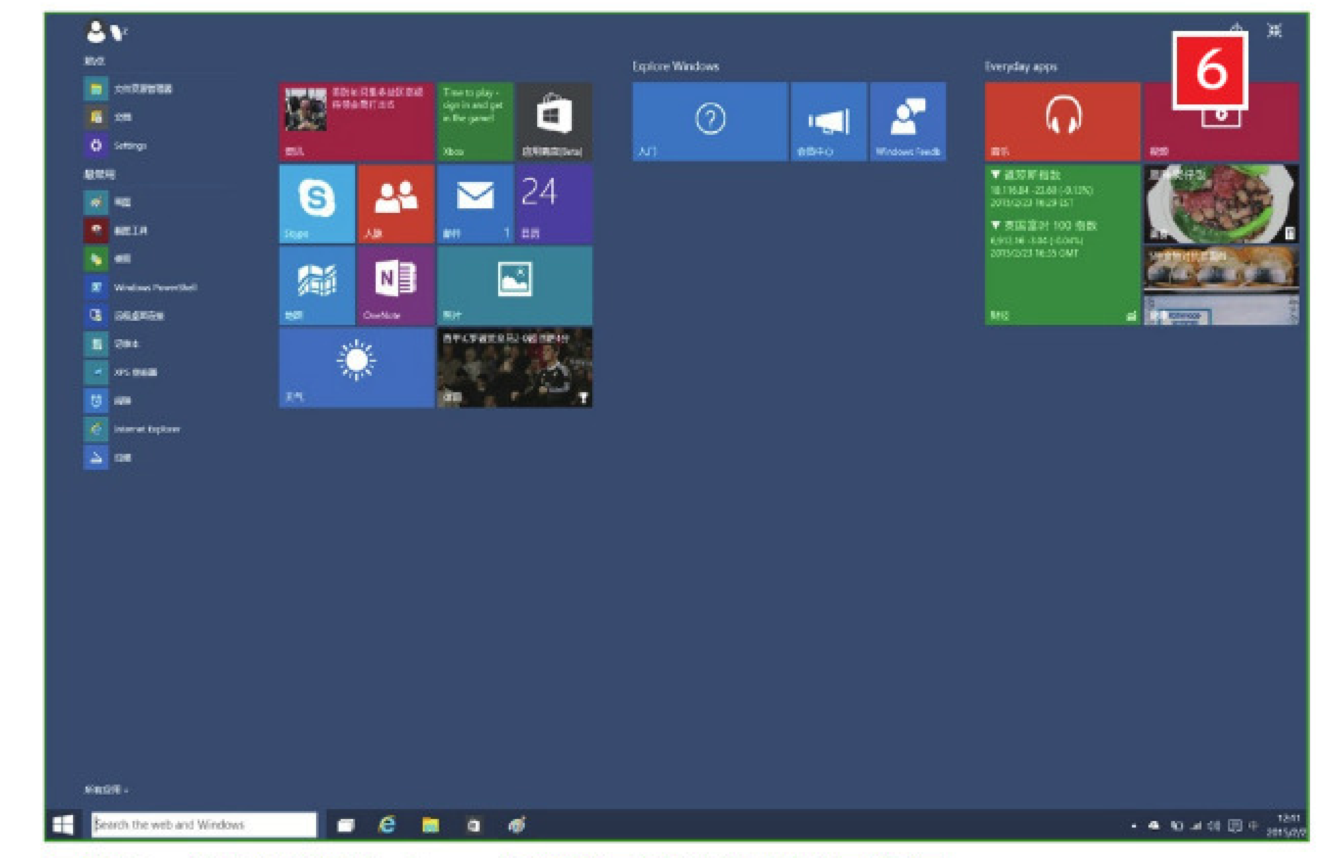

■图3：用一款5年前的笔记本电脑就能流畅安装和运行Win10



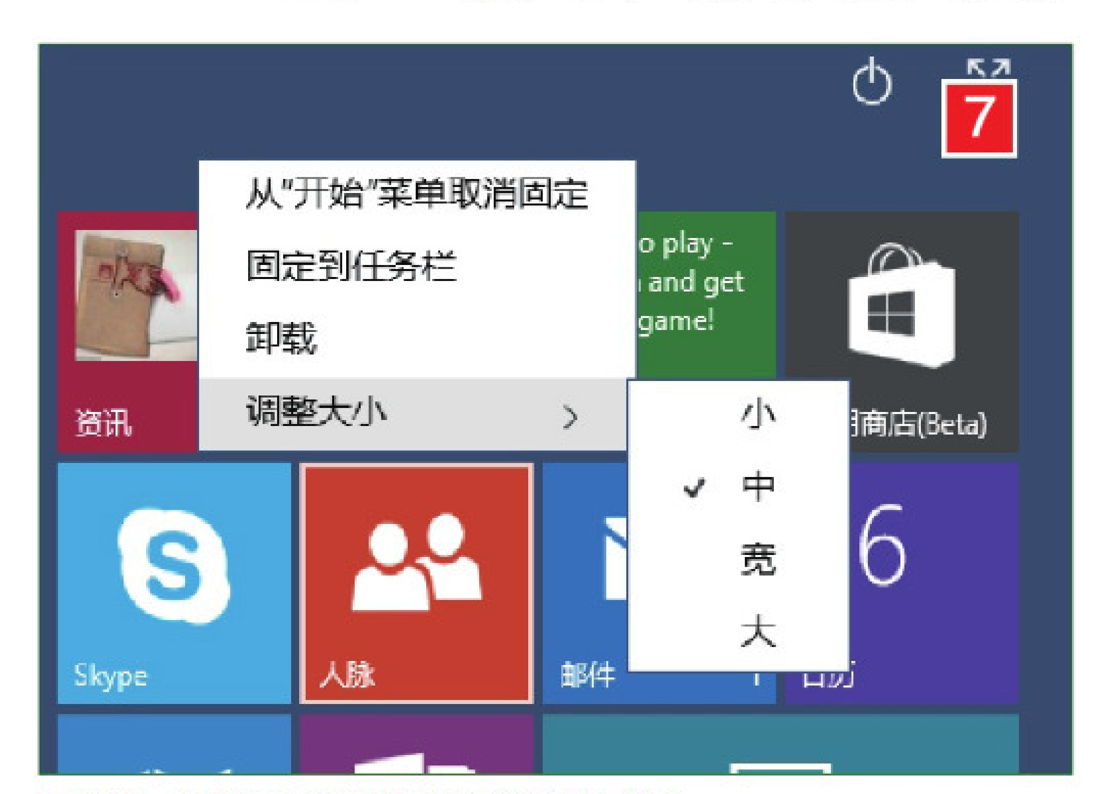

■图4：Win10的默认桌面让人想起了Windows 7




■图5：“开始”菜单左右分明，故能左右逢源



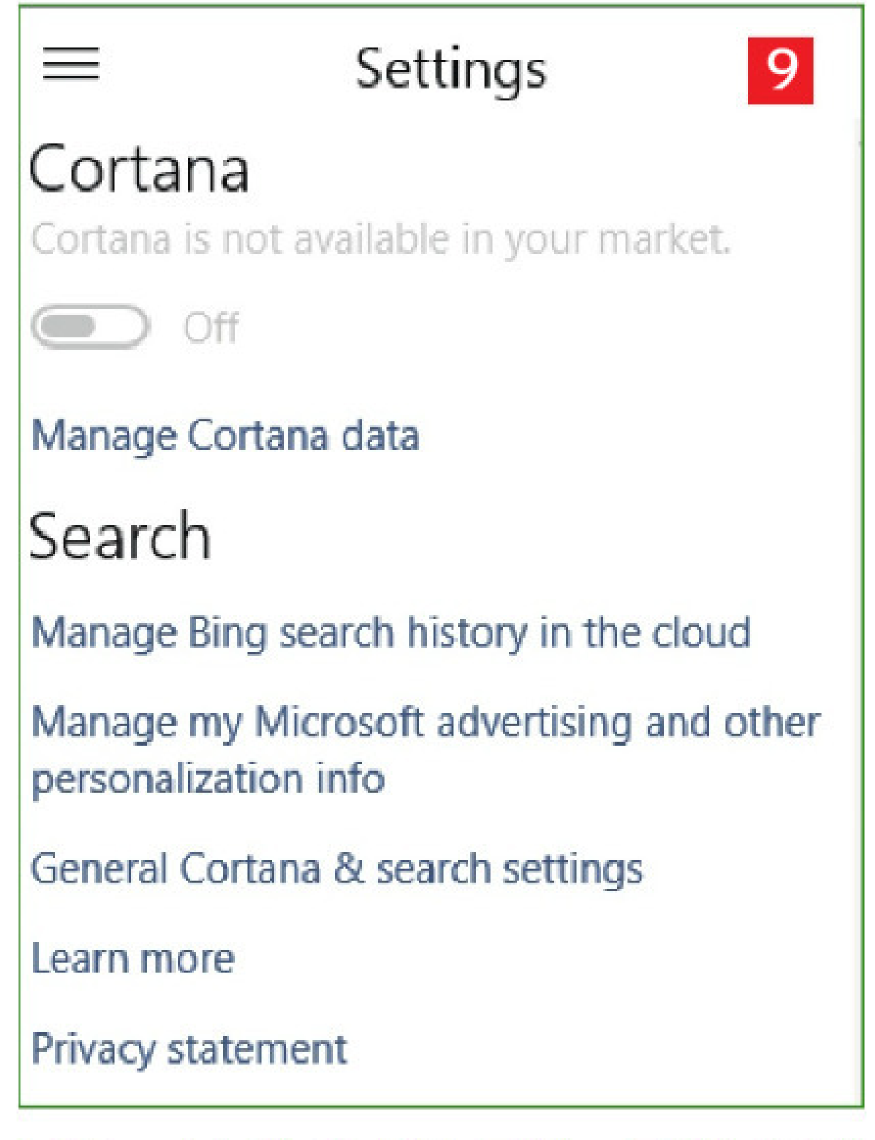

■图6：全屏化的Windows 10菜单可充分利用宽屏空间




■图7：新的开始菜单/桌面调整更方便




■图8：右键点击“开始”键的效果与windows 8.1类似




■图9：“小娜”仍“养在深闺”，不能为大家提供服务

值得注意的是，用鼠标右键直接点击“开始”键，就会弹出另一个包括了大量常用功能的菜单。其中包括了“控制面板”“电源管理”“磁盘管理”“系统”“程序和功能”“运行”“搜索”“命令提示符”等功能（**图8**），这和Windows 7完全不同，与Windows 8.1相似。

右键菜单虽然都是看似普通的功能，但可以让用户更高效地玩转电脑。以“运行”功能为例，在Windows 7中，我们需要点击“开始”-“所有程序”-“附件”才能找到“运行”功能，Windows 8中则需要使用“Windows +X”功能键呼出，而现在可以在右键菜单中直接打开“运行”界面，，显然更简便，更适合用户执行“msconfig”、“dxdiag”等较专业的系统设置、查询、调整操作。

Windows 10的开始菜单将支持所谓的Continuum模式，能够根据当前设备工作模式智能变化菜单。例如，在电脑上加入了一块键盘，那么Continuum就会将这台电脑认作PC，然后自动提供给你一个类PC的操作体验（即现有Windows 10开始菜单）。而如果将键盘拆除呢？很简单，Continuum会认为这是一台平板电脑，从而智能切换到更适合触控使用的Modern UI风格。值得注意的是，任何尺寸小于8英寸的设备都只能使用“Modern”界面。

总之，从Windows 10的“开始”菜单的改变来看，微软已意识到照顾数十亿Windows系统传统用户的传统使用习惯的重要性，Windows 10的“开始”菜单也因此集前代作品的优势于一身，开始变得更易用。相信仅凭这一点，就将吸引无数的老用户毫不迟疑的投身到Windows 10的更新中。

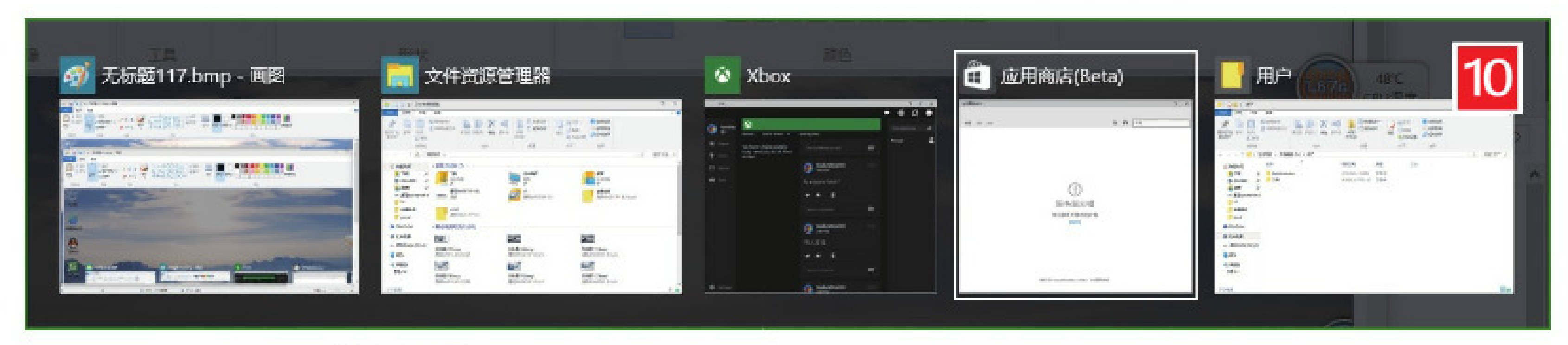
## 更实用的任务栏

Windows 10采用了和Windows 7一样的任务栏布局，主要由开始菜单（屏幕）、应用程序区、语言选项带（可解锁）和托盘区组成，任务栏最右侧和Windows 7及以后版本系统一样有“显示桌面”功能。

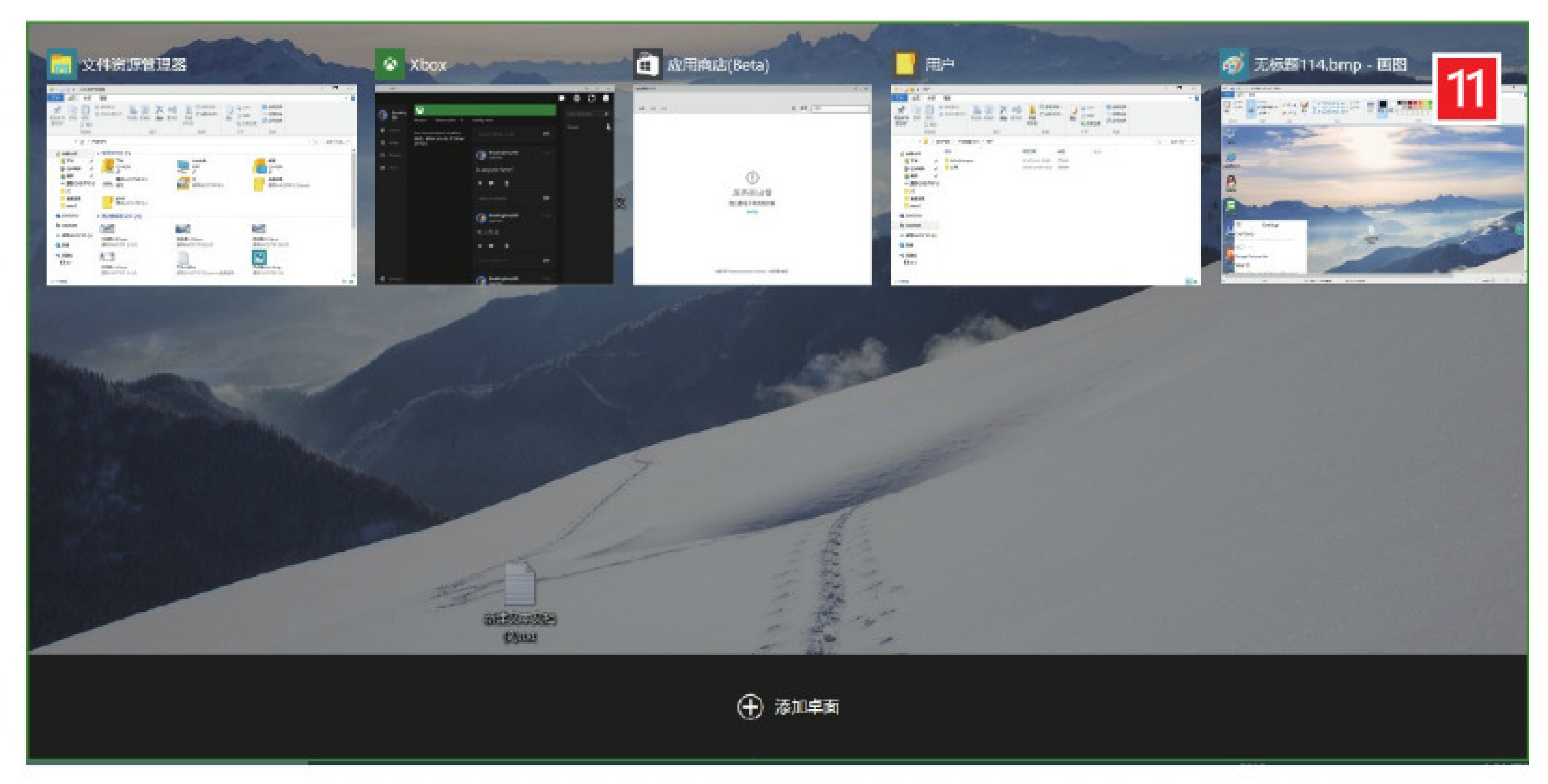
值得注意的是，Windows 10预览版在任务栏左边紧挨“开始”菜单的位置固定了搜索框，以强化搜索应用。除了可以搜索本地的文档，也可以搜索网络。该搜索框默认的搜索引擎为“必应”，支持Cortana语音助手。在最新的中文预览版中仍没有提供对持Cortana语音助手的全面支持，Cortana语音助手还只是一个锁定的不能使用的可选项（**图9**）。就算以后Cortana的中文版能正式推出，也不一定就能服水土，毕竟在中文语音助手市场上，无论是讯飞、虫洞、快说、灵犀，还是百度语音、搜狗语音，都已相当成熟，在对智能服务至关重要的信息积累方面更是远胜于后来者。

微软在Windows 10中仍然采用“Alt+Tab”按键来切换窗口，但从实际体验来看，该功能并不完善，还无法真正做到窗口间的自由切换（**图10**）。而在任务栏搜索框之后，还有一项与窗口密切相关的功能，那就是传说中的虚拟桌面（多桌面）。该功能在Windows 10预览版9926中被称为“任务视图（也就是英文版的Task View）”，点击该图标，它会将当前已打开的窗口排列其中（**图11**），它的多窗口整理和切换效果明显比“Alt+Tab”切换窗口功能好用，而其快捷键“Windows+Tab”和Windows Vista/7中的3D桌面切换（**见13页图7**）完全一样。

在虚拟桌面中，点击“添加桌面”，再点击“+”标示，就可以添加多个桌面。



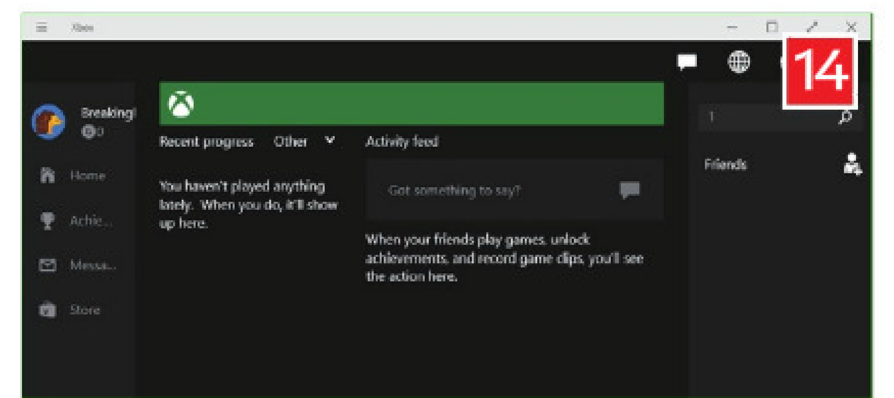

■图10：ALT+Tab的切换效果

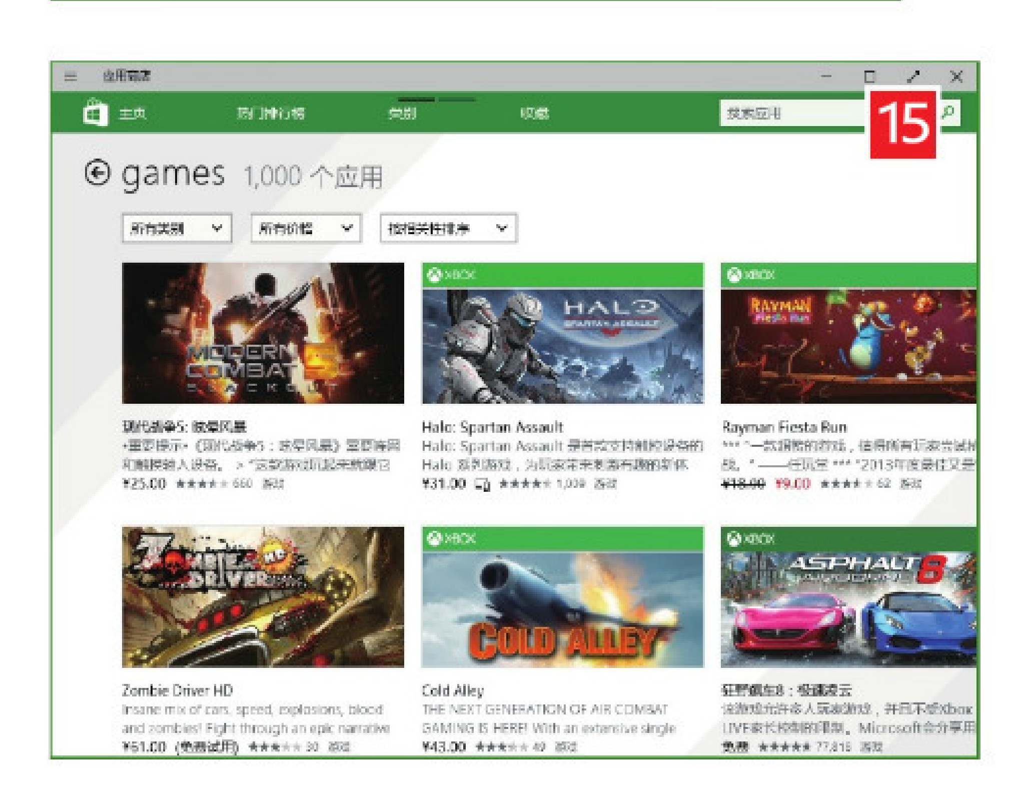



■图11：Windows+Tab的切换效果









■图12：虚拟桌面值得高端用户关注

■图13：操作中心是实现更好交互的方式

■图14：Xbox应用初具模样

■图15：与Windows 8一样的应用商店

这样，用户就可以在不同的桌面中完成不同的任务，它们不管在操作上还是显示上都是独立的。用户可以在一个虚拟桌面中运行多个应用，用户还可以在不同的桌面中移动程序，鼠标右键点击一个桌面上的一个程序，便会出现“移动到”→“桌面2、桌面3……”的提示（图12）。它也支持快捷键，用户只需要使用“Windows键+shift键+方向键”，就可以轻松地从一屏应用切换到另外一屏应用。当然，要是能支持鼠标拖拽就更方便了。

在任务栏右边的托盘区中，还出现了一个新特性，那就是Action Center（操作中心），它类似手机上的消息中心，Windows 10的操作中心会将系统通告、应用信息和警告，以及Windows 8风格应用的消息整合在一起。这样一来，通知和提示窗口就会依据应用和时间排列并显示在操作中心里（图13）。从Windows 10预览版9926中的体验来看，目前该操作中心还处于英文版阶段，操作中心的信息还不能进行任何操作，也就是说用户还不能在操作中心里直接回复一些信息。而从Windows 10全平台化、融合化的趋势来看，操作中心将在未来和用户的手机等移动设备实现互通互动，手机版能够与PC版进行同步，为此微软Windows程序主管表示：“这一版本仅仅关注基本通知显示的功能，快速操作和更加清洁的用户界面将在未来推出。”未来的操作中心究竟会变成怎样，值得期待。

## Xbox应用和新应用商店

目前预览版提供的Xbox应用还是英文版的，但从中亦可窥见Xbox应用的一些特点（图14）。在“Home（主页）”选项中可以快速访问你最近玩过的游戏、好友与他们的在线状态、最近事件的活动提要以及游戏视频等；“Activity（动态）”选项提供了上一次游戏的详细信息，还支持更新好友活动信息；“Achievements（成就）”选项允许浏览近期在所有平台玩过的所有游戏并查看游戏成就；“friends（好友）”可以跨设备查看好友并搜索寻找新朋友，还可以前往好友与粉丝的概要页面查看他们的近期动态、成就、好友、关注的游戏以及游戏录像。

在微软的宣传中，Windows 10集成的“应用商店”是一个亮点，Windows新应用商店号称能“提供最佳的用户体验”，使他们可以浏览、查找、购买和自动安装他们所想要的应用。在Windows 10中点击“Store（商店）”就可进入一个应用商店，寻找最新的游戏和各种应用，该应用商店提供“游戏”“社交”“音乐”“照片”“工具”“音乐盒视频”等类的软件供选择，收费、试用、免费产品都有，基本能满足用户对各种应用的需求，可为用户下载软件带来便利。但这个和Windows 8区别不大的应用商店是不是就是Windows 10预览版主推的应用商店呢？显然不是。Windows 10预览版9926其实提供了两个应用商店。其中一个为原始的应用商店，应该和Windows 8中的应用商店一样（图15），而另一个目前仍是Beta版，这才是Windows 10宣传中的新应用商店。

来自新应用商店中的应用可以和桌面程序一样以窗口化方式运行，可以随意拖动位置，拉伸大小，也可以通过顶栏按钮实现最小化、最大化和关闭应用的操作。当然也可以像Windows 8/8.1那样全屏运行。










■图16：新应用商店不支持中国地区

■图17：新版应用商店

■图18：下载后不能直接打开，尚不清楚是应用商店还是操作系统兼容性问题

■图19：下载游戏的表现不错

遗憾的是目前中文预览版尚不支持这一商店，点击该选项会出现“应用商店在你的国家/地区无法使用”的提示（**图16**）。国内用户要想体验预览版的应用商店，需要在设置里修改“国家和地区”才能访问，如修改为“美国”。

打开新应用商店后，可见该应用商店后面有（Beta）字样（**图17**）。这款应用商店的界面更加简洁，类似我们熟悉的移动平台应用商店，在其中可以分类浏览、搜索、下载应用，还可发布和查看应用截图、评分和评论。有趣的是，这一商店的内容其实已经支持简体中文，尚不了解它为何未对中文预览版开放。

在新版应用商店中，应用和游戏被主要划分为“收费和免费”两大类。例如笔者通过它安装了一款名为“优酷HD”的软件，安装很便利，只需点击该页面中的“免费”按钮，系统便会自动下载并安装该软件。安装完成后，在界面上出现了“打开”按钮，（**图18**）但该按钮为灰色不可用，所以还是只能从开始菜单中找到刚安装的该程序打开使用。笔者尝试用它来安装了数款游戏，发现下载速度挺快，兼容性也不错，基本能满足需求（**图19**）。

Windows 10集成的新“应用商店”将为菜鸟级的用户搜索安装软件和游戏带来极大便利，虽然在各种“助手”“应用宝”“应用商店”层出不穷的今天，微软在这方面的努力稍显过晚，但它弥补了Windows以前的欠账，亡羊补牢，犹未为晚。

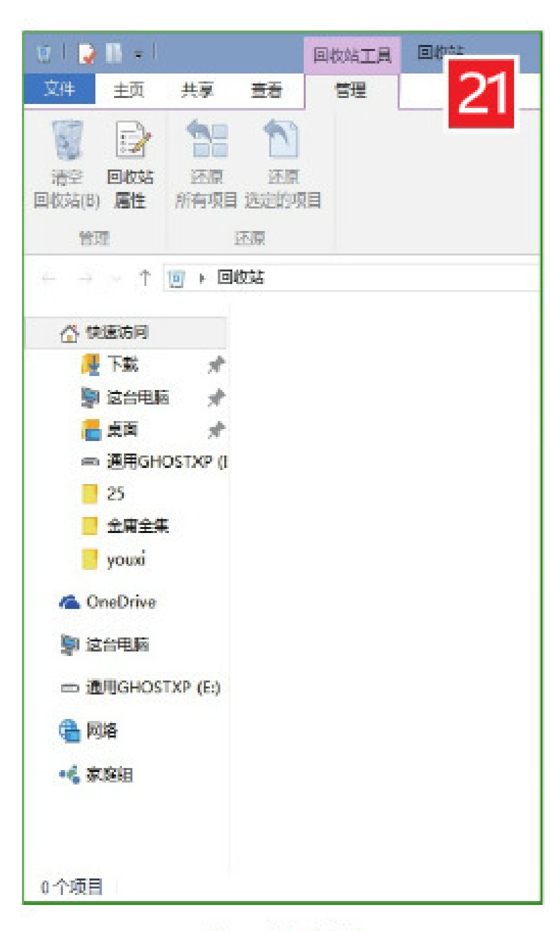
## 用户界面更简洁

从第一个预览版9841开始，Windows 10就一直在调整自家UI（User Interface，用户界面）。新开始菜单、新动画过渡、新版扁平图标悉数上场，很显然，用户界面将是未来Windows 10获得更多用户认可的一个主攻方向。

Windows 10预览版一直在优化多任务管理的便捷性，比方说虚拟桌面、分屏窗口智能重排、多任务窗口等等。整个系统的图标都经过重新设计，包括快速访问区的各类文件夹，普通文件夹、各类文件缩略图、系统设置分类的图标等等。从Windows 10预览版9926来看，其“扁平化”的用户界面更显得简洁明快，操控界面更完善，文件的访问控制更直观。Windows 10预览版自带全新的视觉效果，打开、关闭、最小化和最大化窗口都与Windows 8.1明显不同，与传统Windows系统相比也有明显改进。例如需进行文件操作时，无需打开“我的电脑（这台电脑）”（**图20**），只要在“回收站”等文件相关的操作窗口下（**图21**），就能快速访问各种文件资源，“返回”“前进”“上移”等按钮让用户对文件的操控更便捷。“主页”“查看”“播放”“共享”等按钮直观了然，如只需点开文件夹上“查看”栏，便可按需勾选中“文件扩展名、隐藏的项目”等（**图22**）。

无边框正成为移动数码设备发展的一种潮流。在Windows 10中，微软也开始尝试使用“无边”窗口，细心的读者仔细观察可发现，相比前作，Windows 10对桌面窗口的视觉效果做了不小的改进，现在窗口这种窄边

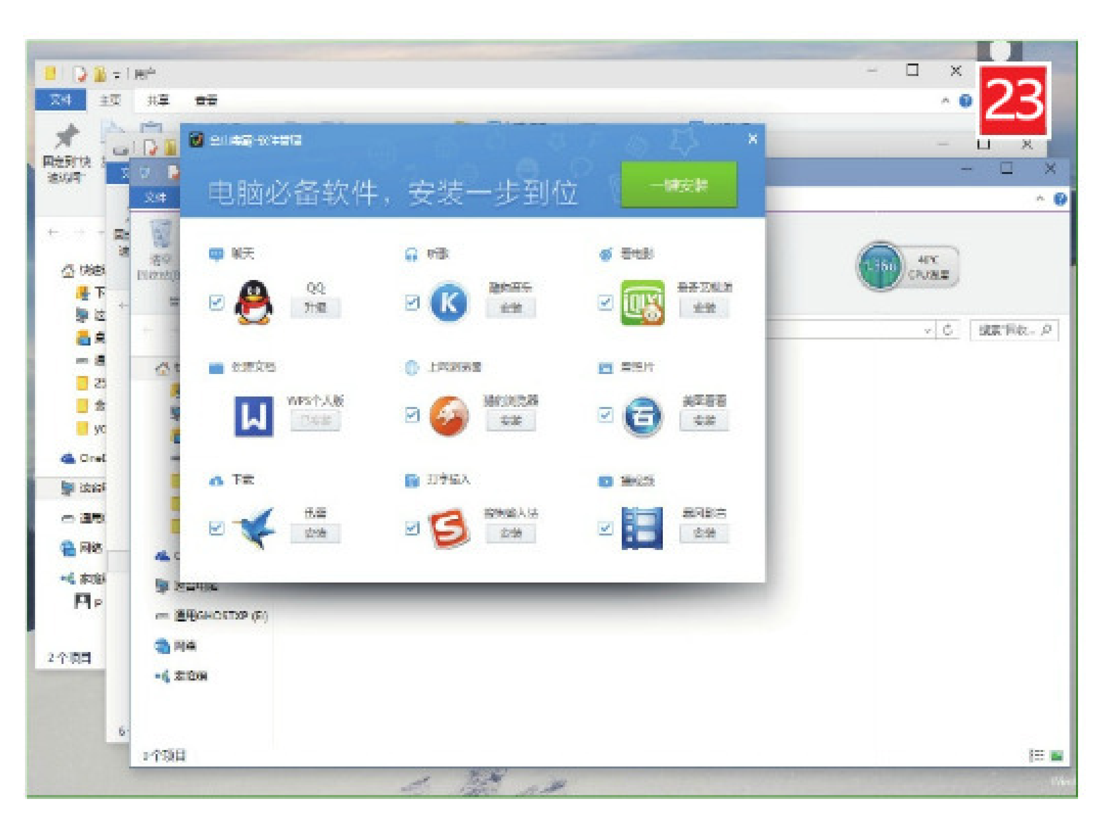
■图20：“我的电脑”界面




■图21：“回收站”界面




■图22：文件界面融合了Windows 7/8的优点




■图23："无边框"效果不错

■图24：新版计算器

带来的近似无边的感觉（图23），大大提升了整个系统的效果，让人感觉简洁明快。这不仅是微软迎合数码潮流之举，我们认为这些细微的改变也能提升低配置电脑使用窗口系统的流畅度。

用户界面的改变也让Windows 10的操控更加方便，它继承了很多常用Windows快捷键，按下"Windows"键就是打开"开始"菜单，"Windows+R"键就是打开运行窗口，"Windows+E"键就是打开"文件资源管理"。不过这些快捷键与之前的Windows还是有些差异的，例如在Windows XP中"Windows+E"键就是打开"我的电脑"，为此很多参与实验者希望的还是能像以前一样按下Windows+E直接打开"这台电脑"。其实这没有必要，因为Windows 10根据用户的实际使用习惯，已经加强了文件资源管理器，弱化了"我的电脑（这台电脑）"的作用，比如前面提到，在"回收站"界面中就能找到包含"这台电脑"在内的大量选项。

这种简洁明快的设计理念也影响到系统自带的其他程序。例如"计算器"和"录音机"的改变就让人有耳目一新之感（图24）。它们可以全屏显示，以适合触控设备。"计算器"不仅有"标准、科学、程序员"3种界面，还可选"体积、长度、重量、温度、能量、面积、速度、功率、压力、角度"等转换器。

"闹钟"功能更实用，在9926版本中，用户可以同时设置多组闹钟，并且每组闹钟都可以设置一个"贪睡时间"。同时，在"闹钟"中微软还人性化的集成了"世界时钟""计时器""秒表"功能，让手机上流行的这些小工具在视窗系统中标准化。

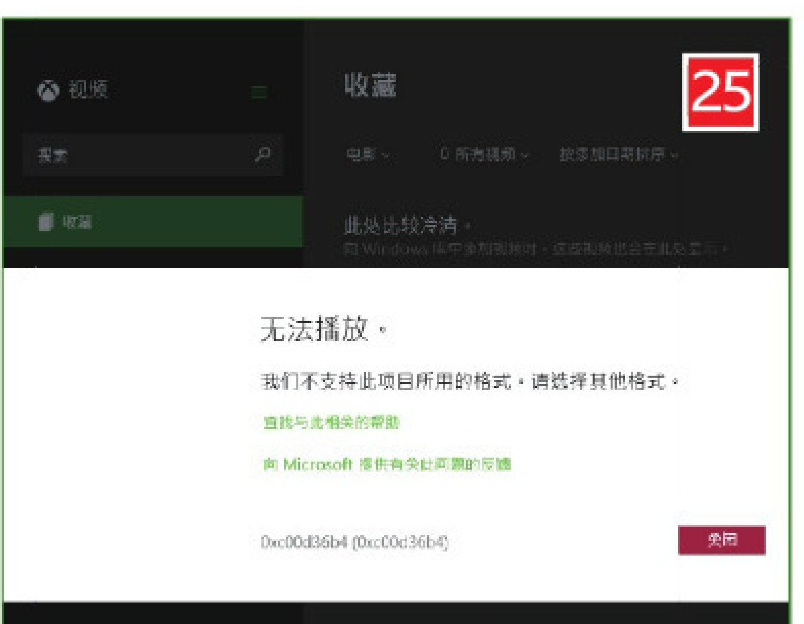
## 多媒体支持喜忧参半

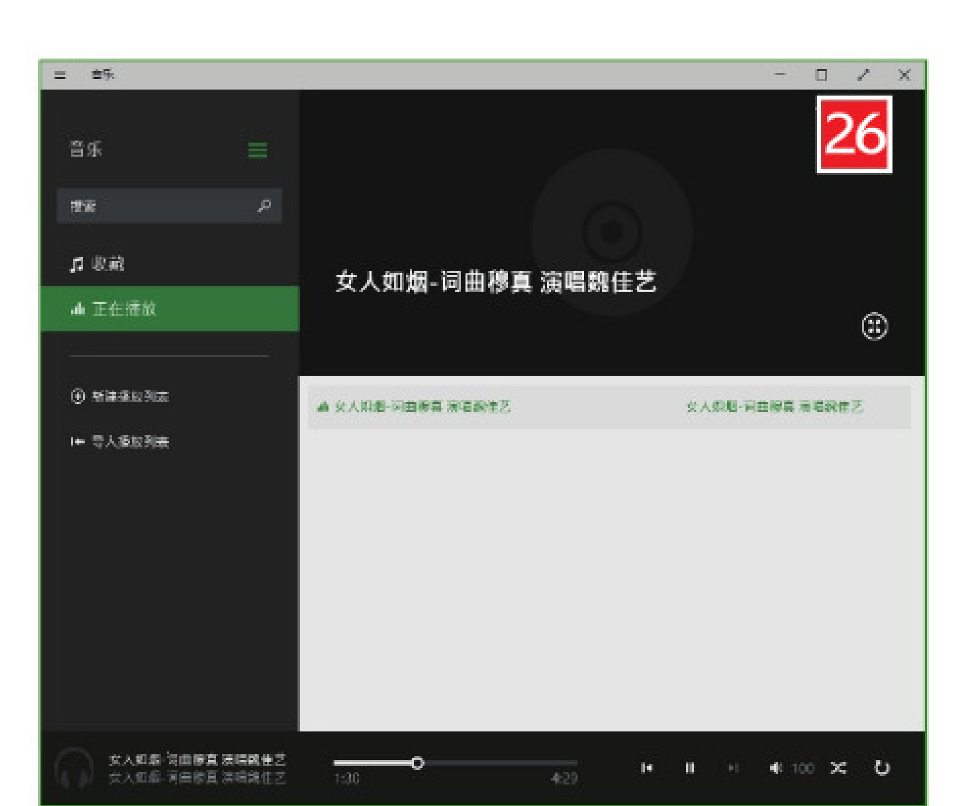
曾经的消息称"在预览版9901中，微软首次引入FLAC（一种无损音频压缩格式）支持，再加上之前已经支持的MKV格式。可见Windows 10对于第三方播放软件的依赖正在慢慢变小。"但从Windows 10目前最新预览版的实际体验来看，其集成的视频播放器（WMP12），对常见的flv、mpg、rmvb、mkv等格式的视频支持都不好，不能直接播放（图25）。WMP要想成为一款全能播放器的路还很长。迫于版权问题，微软在这方面肯定不敢越雷池一步，或许这些问题还是需要安装第三方播放软件来解决。

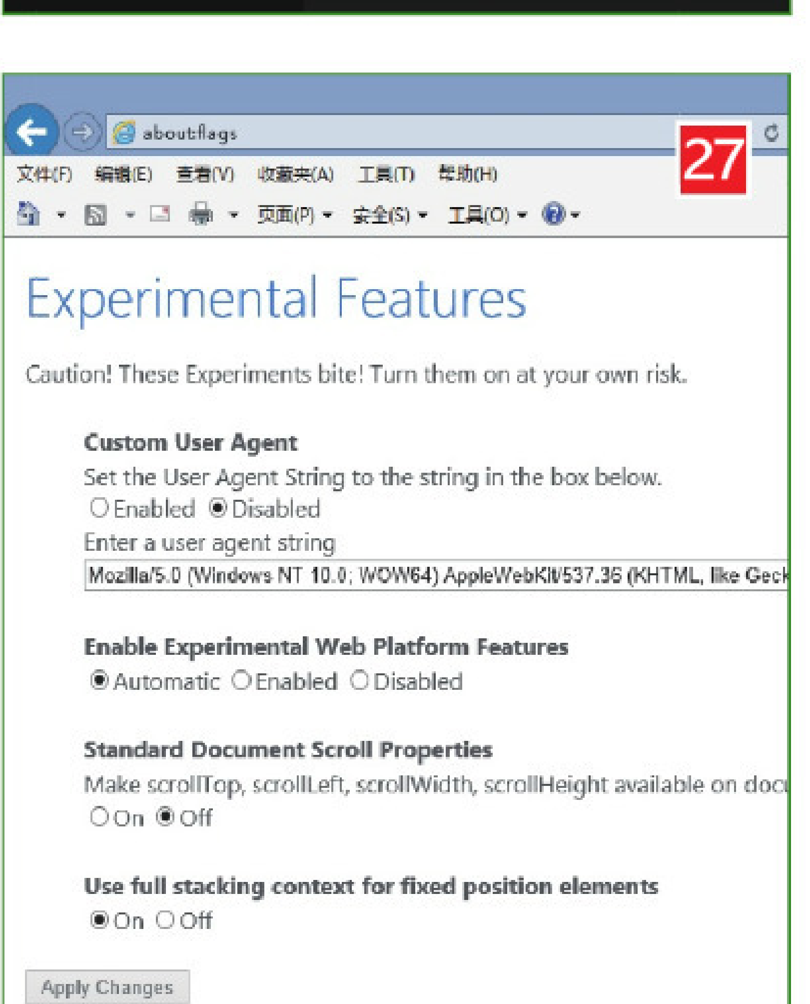
而在对音频文件的播放上，Windows 10内置的音频播放器表现中规中矩，可以良好的对常见的音频实现回放（图26）。

微软在Windows 10中准备使用双浏览器，在Windows 10预览版9926中，IE11浏览器已经拥有一部分Spartan浏览器的特性，准确的说，可以开启新的Spartan Edge渲染引擎。方法是打开IE11，在网页地址栏里输入"about:flags"，回车，将"Experimental Web Platform Features"设置enabled（启用），然后重启IE11浏览器即可（图27）。从实际体验来看，开启该渲染引擎后并没有明显的使用差别。用户要想完全体验Windows 10双浏览器中的Spartan浏览器的妙处，还需要等待后续体验版或正式版。

从实际体验来看，Windows 10预览版中集成的IE11浏览器是一款成熟的产品，基本达到了宣称的"可挖掘电脑未开发的强大功能，在网页上展现逼真的图片、更流畅的视频和互动内容"。无论是使用它来浏览网




■图25：内置播放器仍然无法播放一些常用格式文件

■图26：音频回放的效果不错

■图27：我们可以部分体验的Spartan的特色




■图28：新IE也变成看片利器了

"命令提示符" 属性

选项 | 字体 | 布局 | 颜色 | 实验

☑ 启用实验控制台功能(全局适用)(E)

实验控制台设置

☐ 启用换行选择(S)
☐ 粘贴时筛选剪贴板内容(F)
☐ 调整大小时将文本输出换行(W)
☑ 启用新 Ctrl 键快捷方式(K)
☑ 扩展的编辑键(D)
☐ 选择时删除前导零(T)

不透明度(O):
30% 100%

■图29：命令提示符也增加了很多特性和功能

页，还是观看视频都表现稳定。在一款配置为2GB内存，965集显的双核笔记本电脑上，笔者尝试用其来播放各大视频网站的720p高清电视剧电影，其表现都很流畅（**图28**），对硬件的要求较低，不输于在Windows XP/7上使用第三方浏览器播放的效果，且CPU占用率更低。IE11浏览器的良好表现也间接弥补了Windows 10内置播放器在多媒体播放支持力度上缺憾，介于IE11展示出来的易用性，笔者认为，至少对于国内用户来说，在安装完Windows 10系统后，完全不用像以前安装完早期Windows系统一样，急于去升级浏览器或安装第三方浏览器了。

相比过去将所有用户都视为初级用户的做法，微软在新Windows 10中特别照顾了高级用户和老用户的使用习惯，以“命令提示符”为例，在Windows 8中我们需要把鼠标移动到窗口的右下角，这时会自动弹出一个小窗口，在小窗口中我们点击搜索，然后输入CMD三字回车便能找到并打开该程序。而Windows 10直接将“命令提示符”集成在了开始右击菜单中，这样玩家在使用该功能时就更便利。例如，在感觉网络有问题时，我们可直接在“命令提示符”窗口中输入“ping www.163.com -t”测量本机到网易的网络情况，输入“ping 192.168.1.1 -t”，测量本机到路由器的局域网状态，借此了解究竟是局域网内还是外部网络出现了故障，这大大提升了用户了解和维护电脑的便利性。新版命令提示符还支持窗口最大化、支持自动换行、支持键盘快捷键，另外它支持“Ctrl+V”（粘贴）、“Ctrl+A”（全选）等快捷键，让命令提示符内命令的输入更方便。命令提示符甚至支持透明化，在“属性”-“实验”界面中，可对透明度进行调整（**图29**）。

## 全平台云同步

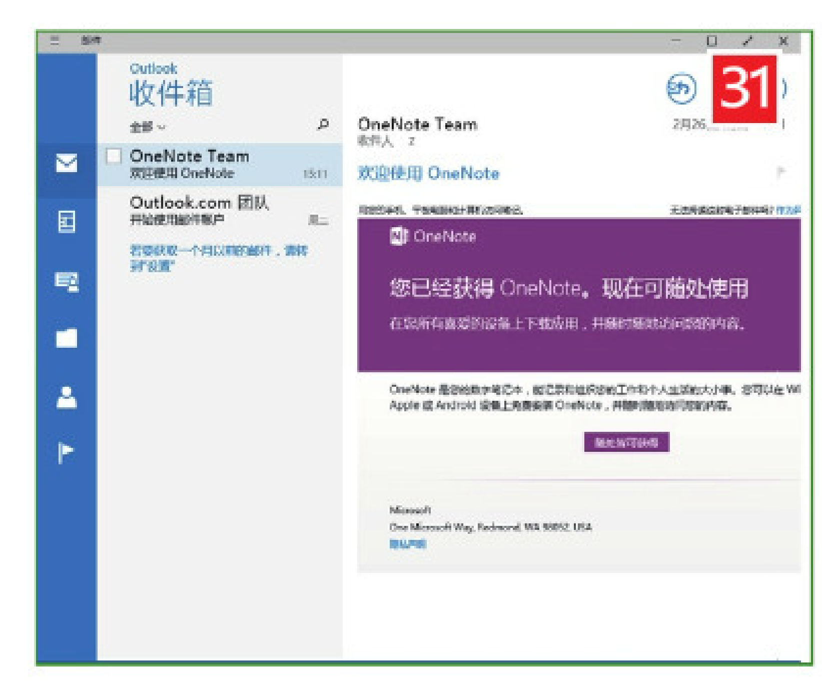
在之前的采访中，当记者问道“移动端的Windows系统正式名称叫做什么？”，Windows负责人Myerson表示：“就是Windows 10”。微软已正式确定无论是运行在手机、平板电脑、笔记本、桌面PC上的Windows 10都统称为Windows 10系统，从而打造跨平台的统一使用体验。“universal（通用万能）”将成为新一代Windows系统的主旋律，一些跨平台的应用开始得到重视，一些能实现“云同步”的应用更受微软关切（**图30**）。无论是新的音乐应用、新的联系人应用，还是Office、Outlook、相册、日历等内容，都开始支持多设备同步管理和操作，未来，用户用PC直接录制Xbox游戏视频或用平板远程操控Xbox都不再是梦。

通用版Office包括Word、PPT和Outlook这三个最常用的组件。为了让Outlook有更好的邮件编辑体验，微软在通用版Outlook中引入了完整的Word引擎（**图31**），使得Windows 10中的Outlook不仅支持更多文本格式，而且可以直接插入表格。操作体验方面，触屏下的Outlook邮件列表支持左右滑动，左划可以删除邮件，右划标记，这更像手机操控的体验。

就如Windows Phone一样，用户在Windows 10中添加一个新账户就能够设置Gmail账户和谷歌日历（**图32**）。而随着微软近期正式收购Sunrise日历应用，将更好的跨平台为用户提供完全免费的华丽日历应用和基于当地位置的天气预报。

现在Windows 10已经深度集成了Skype功能，成为Windows 10系统级别的应用，微软也演示了在消息应用中切换短信和Skype消息的画面，在整合Skype之后，Windows 10的全新Messaging应用允许用户直接同Skype联系人进行聊天或者视频/语音通讯（**图33**），所有的回话内容都可在PC、平板、手机上进行同步，整个应用看上去就像是轻量级的Skype。此外你不仅仅可以联系Skype上的好友，还可以通过短信和邮件的方式来和










■图30：跨平台意味着视窗云应用的普及化
■图31：Outlook的编辑功能更加强大
■图32：正式版的日历功能将变得更完善
■图38：Windows内置Skype功能




■图34：OneNote借助OneDrive服务打通所有设备

好友进行互动。在Messaging应用整合Skype的体验之后，可以直接在任务栏上通过网络发送免费的短信，或者发送到对方的Skype帐号上，加强与好友之间的沟通。Windows用户终于可以更好地跨平台体验原生Skype发消息或打免费网络电话的顺畅，但我们仍不知道这一应用是否能解决内地用户使用不便的问题。

Windows 10的照片/相册、OneNote等功能全面支持OneDrive（图34），可以更好地实现云端照片的存储与欣赏。OneDrive是内置在Windows 10系统中的免费在线存储工具，它像一块永远和我们同在的移动硬盘，使用电脑、平板电脑或者手机，都可以随时访问、添加、管理OneDrive中的文件，也可设置为自动同步或备份。虽然云存储对于国内用户来说已不是一个新鲜事物，但能在系统中原生集成该功能，可大大提升用户跨平台使用的便利性。

总之，微软正准备打造一个全平台云同步的Windows生态系统。而微软所做这一切，正是为了实现“universal”必然之举。相信在后来的Windows 10预览版或正式版中我们将更真切的感受到这些细微变化带来的应用便利。

## 兼容性测试

Windows 10对新老软件和游戏的兼容性如何，是很多用户关注的焦点。对此，微软是这样解释的——Windows 10技术预览版应适用于可与Windows 8.1一起使用的设备和程序，但是可能需要更新或重新安装某些设备和程序。Windows 10附带存储、网络、输入和显示等基本功能的驱动程序，这些驱动程序能让你完成Windows安装和连接到Internet。你也可以从Windows Update获取更多驱动程序。

从数台电脑安装Windows 10预览版9926的情况来看，Windows 10预览版9926已能完整的识别主流的绝大部分常见硬件并正确安装驱动，说明Windows 10预览版已集成了绝大部分硬件的驱动，其驱动识别率安装率已不逊于成熟的正式版系统。所以从这方面来看，理论上凡是Windows 8/8.1能正常运行的软件和游戏它都能兼容，绝大部分Windows 7下能正常运行的程序和游戏它也能兼容。

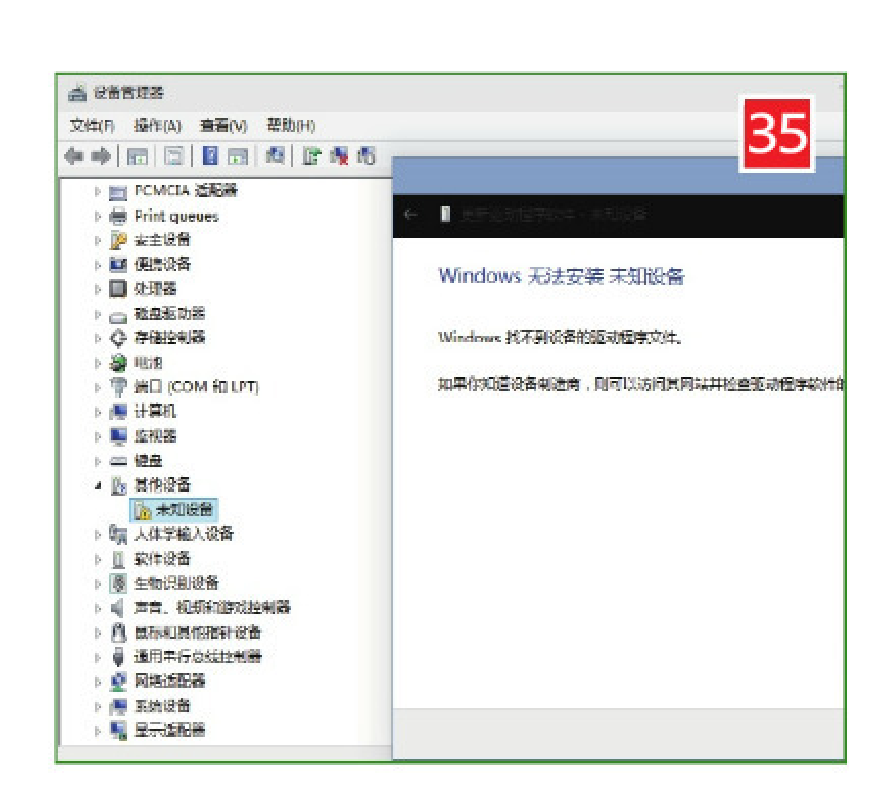
当然也有一些比较少见的硬件驱动如未能正确安装驱动，如属于比较偏门的不影响整机使用的硬件（如56K MODEM、指纹识别装置），我们建议可不安装（图35），如已影响整机使用体验，首先可尝试使用官方Windows 8驱动进行安装；其次可通过第三方软件来进行驱动安装，例如“驱动精灵”“驱动人生”“鲁大师（360驱动大师）”等。故笔者首先下载了“鲁大师”，检测了多款电脑Windows 10硬件驱动的安装状况，发现一切良好，所有驱动几乎都是稳定的最新版，显示“无需更新”。

接下来进行杀毒软件的安装。众所周知，杀毒软件是电脑的“守门员”，优先安装杀毒软件可减少病毒的入侵几率。笔者尝试了“金山毒霸”“百度杀毒”“360安全卫士”3款软件的最新版本，它们都能正确安装，没出现任何错误提示（图36）。但如果下载的是老版本，就可能出现无法安装的提示（图37）。随后安装了QQ、微信等常见IM软件，都没有问题。

安装搜狗浏览器、QQ浏览器一切正常，但在5年前的集显笔记本电脑上安装这类第三方浏览器后发现，IE11能流畅播放的720p、480p在线视频在这些浏览器内的播放变得略显卡顿（图38），金山毒霸显示其系统资源占用率明显偏高。

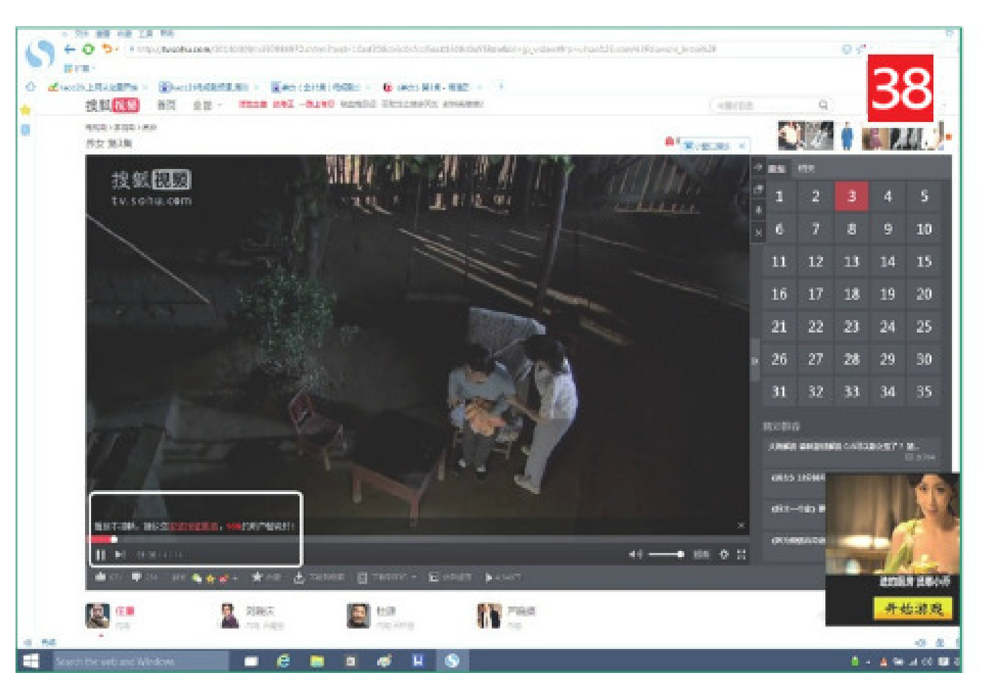
安装百度输入法、搜狗输入法，正常，能将第三方输入法设置为默认输入法，切换键和Windows 7/8无异。WPS安装和使用没有发现任何异常。同时安装开启多款第三方软件后，低配置电脑明显出现卡顿现象。

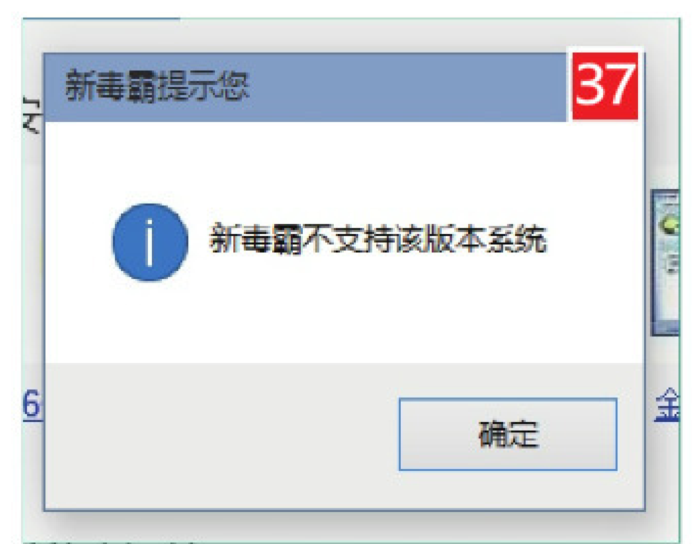
我们安装了《魔兽世界》《英雄联盟》《最终幻想14》《孤岛惊魂3》《极品飞车14》《DOTA2》《CS1.6》《抢滩登陆2000》









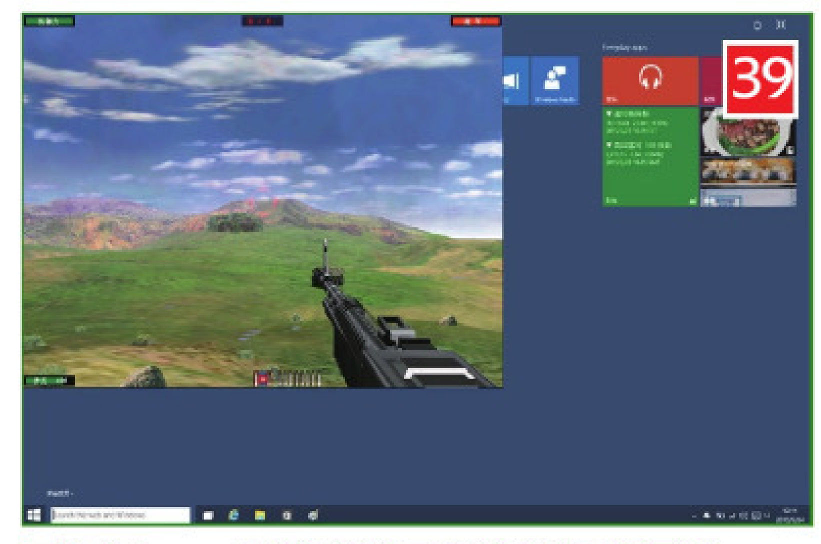



■图35：极个别“偏门”硬件，不安装驱动也不会对整机性能造成影响

■图36：金山毒霸的“加速球”一如既往的好用

■图37：有些版本较低或不支持Windows 8/8.1的软件，无法在Windows 10中运行

■图38：第三方浏览器播放高清视频不流畅




■图39：一些游戏的画面缩放存在问题

《帝国时代》《星际争霸》等常见的新老游戏，发现都能正常安装并运行，但部分游戏在低配置电脑上感觉明显比同配置Windows 7系统下卡顿，并且这些游戏大都只能以在符合设定分辨率的窗口中运行，不能自动全屏运行（图39）。也有个别游戏出现异常，主要是非常老的游戏，如《极品飞车6》出现画面破裂、《穿越火线》进入地图后会闪退、《红警95》退出时游戏卡死……

从初步试用情况来看，不同版本的Windows 10预览版对新老游戏的兼容性有所差别，不同的机器配置也成为影响Windows 10对游戏完美兼容的拦路虎。虽然Windows 10对一些偏门或早期游戏的兼容性还有待提升和完善，但对较新主流游戏的兼容还是不错的，在Windows 7乃至XP上能正常运行的游戏大都能正常运行，这一测试结果和软件兼容性测试很类似，一个预览版能做到这样的兼容性已属正常。相信正式版的Windows 10推出后，其游戏兼容性能达到Windows 7/8的水准。

## Windows 10手机版

就在大家准备迎接情人节和春节来临的时候，微软终于放出了手机版Windows 10的技术预览版。

与PC版不同，手机版Windows 10采用和Windows Phone一样的在线升级方式，用户在注册并申请预览版，并经过多次确认后，会受到一封来自手机注册邮箱的确认信，其中附有链接，点击会下载到一个App“Windows Insider”。

运行Windows Insider后，正式进入获取和安装过程（图40），已经升级到最新版Windows 8.1的Lumia 830手机会再次检测到新的系统更新。经过与其他版本升级过程类似但更长时间的等待后，系统重启，我们的手机就进入了新的Windows 10系统。

从主界面上看，Windows 10手机版和Windows 8.1没有什么差别，但界面已经很明显进行了重整，空窗口的出现，说明有些功能进行了增减（图41）。

Windows 10手机版的使用方式和基本架构与Windows 8.1也非常相似，不过细节上的改变还是非常多的，例如下拉菜单中的功能更多，有了展开/折叠能力（图42），显然借鉴了Android系统的优点，“设备发现”选项（红圈内）让人对Windows 10的多设备互动能力产生了兴趣。其设置界面有了很大改变，采用了更好的多层菜单方式，让用户可以在同一屏中看到所有设置项目，其归类方式则让用户想起了PC版Windows（图43）。

Windows 10手机版中的应用商店直接继承自Windows Phone，我们从中随意选取了几款应用和游戏进行下载和实际使用，除了与系统有关的偶尔无响应、退出等问题外，没有发现确定的兼容性问题。

当然作为预览版，Windows 10手机版还远没有达到完美的程度，例如在拍照界面点击相册、双击屏幕解除锁屏等一些简单的操作中，就有一定几率出现无响应、跳回主界面、黑屏锁死需要重启等问题，而且这些问题基本都不可重复，说明是广泛存在的系统稳定性问题。另外在设置中，也有“设备管理器”等无法开启的项目。

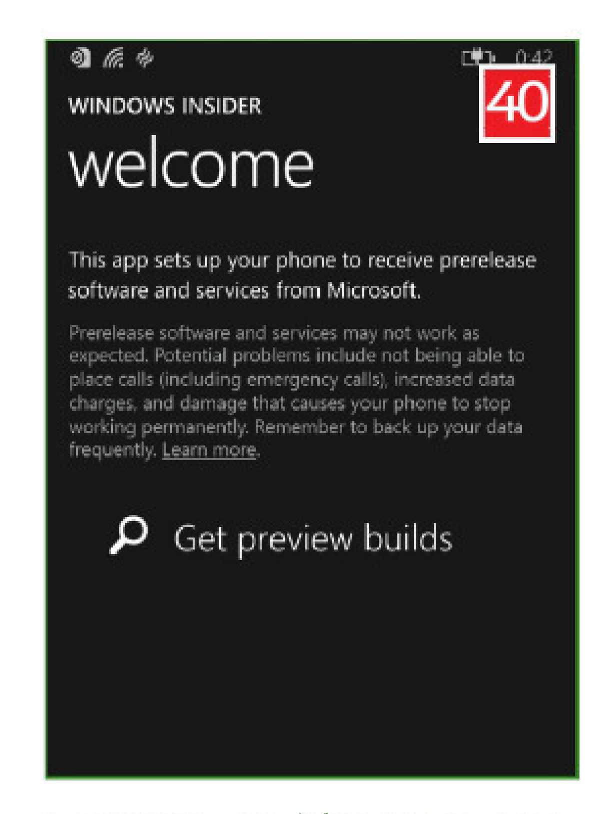
其实如果不进行本文中这种高强度，大范围的测试，对一般用户来说，Windows 10手机版已经可以满足日常应用需求，例如在前文提到的稳定性问题中，绝大部分情况下，用户只需再次开启程序就能正常使用，需要强制重启的情况非常少。

## 后记，预览版的缺憾与期望

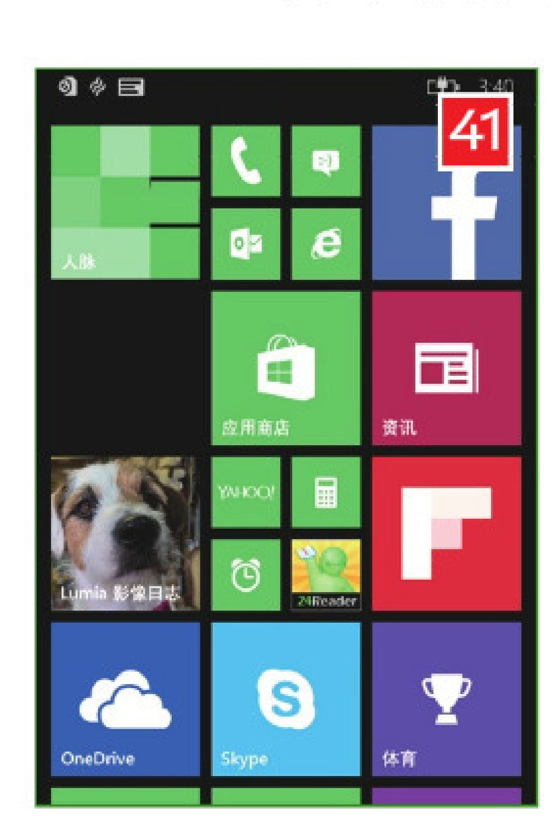
“Windows 10因为你的参与而成为最好的产品。”这是微软官网的一句话，显示出微软非常期待重振被Windows 8重挫的用户信心。这也是微软第一次邀请世界各地的用户帮助塑造Windows的未来。从实际体验来看，Windows 10正依据用户的反馈不断修改变得更易用。兼具前代Windows系统的优势，并顺应移动时代到来的需求，让这一代Windows变得更让人期待。

当然，这次体验也让我们感到了不少缺憾，比如最新的用户预览版中仍然存在一些明显的bug，很多功能也尚不完善。未集成代号Spartan的新浏览器；目前还不支持Cortana；对游戏的兼容性还不完美；对小尺寸屏幕设备使用键鼠的限制；仅支持Windows 10系统的DirectX 12无法让老电脑受惠等问题，都是很多试用者集中反应的问题。

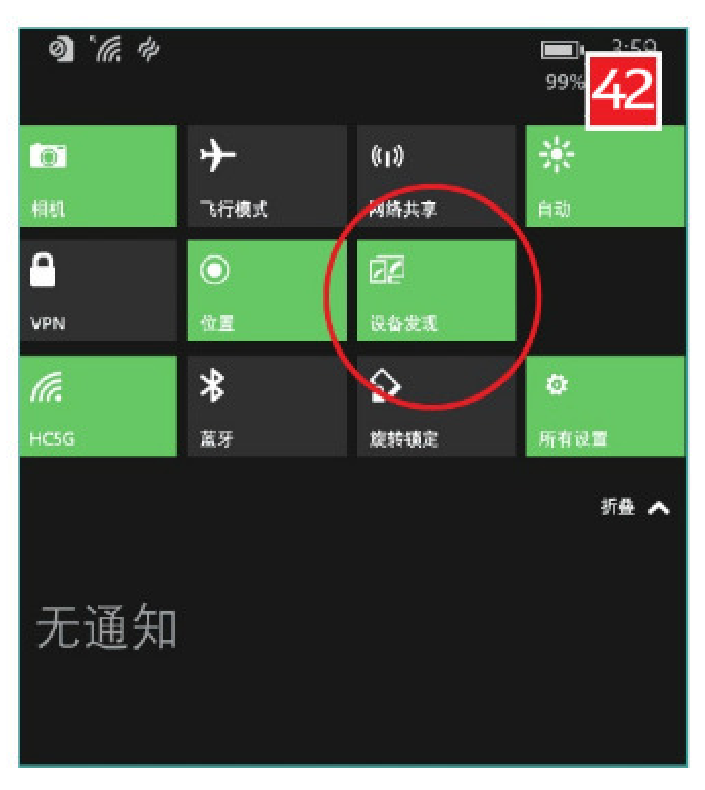
随着Windows 10逐渐成熟，微软应该会妥善地解决我们发现的问题，让它变得更完美，更值得期待与拥有。从实际体验来看，我们也有理由相信，正与时俱进的Windows 10有望成为微软固守住传统阵地之外，兼具移动平台攻击性的力作。P




■图40：通过Windows Insider启动Windows 10安装




■图41：升级后出现主界面了空窗口




■图42：下拉菜单更加强大




■图43：新的设置界面

# 掌握这些词你可以忽悠世界
## 盘点2014年8大装逼词汇

文 | 一丝blue




2014年虽然已经离我们远去一段时间，不过从2014年开始流行起来的那些新概念并不会就此离我们远去，它们中的一些也许会在2015年渐渐被我们忘却，但另外一些可能在2015年变得更为火爆，成为大家茶余饭后的新谈资。下面就让我们盘点一下2014年8大装逼词汇，看看有哪些词能够在2015年依旧坚挺吧。

## O2O

原本想列在第一名的词语是“干货”。干货这个词出现于2014年各种产业文章中的频率绝对不低，可惜干货一词本身并没有包括额外的信息，所以我们还是得从具体的概念说起，要不然都不好意思宣称本文“通篇都是干货”了。

O2O，专业人士读作“欧凸欧”，广场大妈读作“圈二圈”，无论读法如何变化，O2O在2014年里绝对是一个火爆的新概念，正如多少年前流行过的B2C、C2C一样。但如果真的问O2O到底是什么，不见得每个人都真正了解，正因为不了解，才会有不明觉厉的装逼效果。

O2O的全称是Online To Offline（从线上到线下），是指将线下的商务机会与互联网结合，让互联网成为线下交易的前台，这个概念最早来源于美国，在中国也并不新鲜。大家还记得曾经风行一时的团购网站吗？当时团购网站主打的就是O2O概念，但最终结果如何，大家都看到的。O2O从线上到线下有一个重要的先决条件就是随身支付，当年团购网站最终化为泡沫就是因为缺失了支付这一环。2014年O2O概念之所以重新受到热捧，重点就在于腾讯与阿里通过打车软件大战向外界证明：随身支付已经准备就绪。O2O东风再起，不知又要把多少猪吹上天。

2015年O2O的概念很可能将继续




左 传统卖场做电商主打O2O概念，但其实消费者感觉不出区别
右 打车软件就是典型的O2O

火爆。在智能打车领域随着快的与滴滴的合并，战火暂时告一段落，但在其他领域，尤其是年产值上万亿元的餐饮行业，O2O还大有发展空间。



## IP

如果在几年前的IT杂志上出现IP这个缩写肯定不会产生争议，它往往指的是用户的IP地址——一串三位数字。然而在2014年我们看到IP这个单词就要想一想了，尤其是在手游语境下的时候。2014年，游戏厂商如过江之鲫般追逐IP这个概念，并为它大把掏钱，要是游戏媒体不知道IP表示的是Intellectual Property（知识产权），那就要被怀疑专业性了。

知识产权的概念早已有之，无论是于正侵权琼瑶还是“小四”抄袭庄羽都是知识产权的案件，为什么这个概念突然在2014年再度火爆，而且偏偏要以IP这个洋文的形式来表示？简单来说这就是为了重新包装和炒作概念。

2014年是中国手游持续火爆的一年，随着竞争激烈，厂商开始意识到知识产权的重要性并加大这方面的投入。面对手游厂商的财大气粗，各种握有知识产权的集团看到了商机并有意识地推动这个概念，这时候再用知识产权这个名词已经不够档次了，于是各种产业软文里开始充斥IP的缩写，让人不明觉厉的同时偷换概念，把喜羊羊和马里奥并列起来，等厂商来大力投钱。

然而经过2014年我们看到，最终有价值的IP依然是国外花费十年甚至几十年积累起来的，从“火影”到“哆啦A梦”都是如此，国内厂商并没有在IP授权上赚到多少钱，甚至是亏本做了许多衍生手游。无论手游的饼画得多大，能否赚钱依然是资本市场做出判断的标准，到了2015年，且看IP还能忽悠多少人。

## We Media

We Media（自媒体）的概念早在2003年就已经被人提出来了，在2014年这个时间点也并不新鲜。彼时微信已立于王者地位并且开始变现，已经不需要引导舆论媒体通过炒作自媒体的概念来为自己拉用户了。

传统媒体没落，新媒体几大巨头基本定型，划界而治，自媒体从备受追捧的舞台上被拉了下来。明星代言的种种问题，换到了自媒体的微博、微信平台上依然存在。“公知”一词在许多场合变成了贬义词。自媒体的公信力一次次受到舆论的拷问，结果往往是没能经受住考验。人人都是自媒体的背后，是谁来监督自媒体的问题。

2014年国家针对网络舆情出台了多项政策，集中起来就是需要媒体平台肩负起遏制谣言的职责。微博与微信已经成为主流媒体之外网民生活的一部分，已经迈出的步子不会再倒退，如何在自媒体平台上寻找利益与自由独立之间的平衡点，并不是短短一年就能够得出结论的问题。2015年初，微信终于开始整治公众账号盗用原创的问题，微博也开始着手网名规范，自媒体与传统媒体之间的拉锯还将持续很久。

## PR

PR全称Public Relations（公共关系）。公共关系是什么？听起来是不是很高端又陌生，实际上说出它的简称来大家肯定熟悉，那就是“公关”。

正如从知识产权到IP的变化那样，从公关到PR的逻辑如出一辙。当一个习以为常的概念需要被再次利用和炒作，



腾讯推正版IP，为的是可以将山寨竞争对手赶下场



每一块屏幕后面都有一个自媒体



一场“正是时候”的PK，罗永浩赢了但锤子手机依然得降价出货






左 先变成足够大的机构再来谈大数据的问题
右 追捧粉丝经济体现的是激烈竞争环境下中小厂商的恐慌情绪

就必须经过重新包装，而且最好是让人不明觉厉的外文简拼，最好是一个单词丢出去让不懂行情的人丈二和尚摸不着头脑，就达到了最大的效果。

PR能在2014年火爆，离不开2014年科技圈的一场场撕逼大战，其中最具代表性的便是段子手罗永浩与王自如的一场“决战优酷之巅”。这场注定不会有结果的辩论成为网友的一次狂欢。虽然网上有一大片对罗永浩的调侃与非议，但他的确成功地利用PR增加了自己的曝光机会，而他的锤子手机需要的就是曝光。

仔细回想2014年这样的案例层出不穷，比如魅族与小米的价格口水仗，还有魅族明明已与阿里谈成合作，对外却依然演双簧吵得不可开交，而诸如HTC与三星新机型“撞衫”的口水仗则已经没多少人记得了。除此之外还有董明珠雷军的10亿对赌，对赌赚够眼球之后，赌局本身自然用一个无关痛痒的理由画上句号。

当年有评论家称比尔·盖茨对微软的作用就是“吉祥物”。事实上在如今这个网络时代，企业家亲自披挂上阵通过自己的影响力为自己的产品卖吆喝早已不是新鲜事，而网友们也乐于这样消费名人。然而到2014年，一场场自说自话的发布会已经无法满足网民的口味了，于是便催生了网上网下的一场场所谓“撕逼大战”。为了给这些拙劣的表演加上一套皇帝的新装，于是改头换面的PR概念就这样横空出世了。好在这些“表演赛”往往只动嘴皮子成本都不高，节省下的营销成本能让产品价格再实惠一点，也不枉真爱粉们一片心意了吧。

## Mega Data

Mega Data即大数据。大数据概念并不新鲜，百度、阿里、腾讯等几大巨头早已将大数据用于业务实践之中。最近的案例莫过于百度于2014年春运期间运用大数据搞的“百度迁徙”图谱。偌大的中国地图上标注了出行人数的路线，北上广无疑是辐射线条最多的地区，大数据真实地反映了现实情况。除百度外，阿里与腾讯在各自的领域也都掌握有自己的大数据，运用得当事半功倍。

BAT巨头利用大数据无可厚非，但在2014年许多没几个用户的创业团队也盯上了这个概念，言必称大数据思维，要颠覆商业模式打造全新平台，这听起来就有点像笑话了。没有足够的用户基数，大数据分析就失去了基础，统计出的结果也便没有参考性。春节期间微信红包摇一摇反推的春晚收视情况与央视索福瑞的数据出入很大，对索福瑞样本家庭户数不足的质疑声再起。可见没有足够的样本，再好的统计模型都不足以令人信服。

其实很多项目团队也明白没有用户基数的大数据没有意义，他们之所以依然大力鼓吹大数据，其实是为自己攫取用户个人隐私寻找一个冠冕堂皇的理由而已。大数据因其庞大的数据而让个人信息隐没其中，但细分到每一个点上那都是真实用户的消费记录与搜索记录。当大数据被拆分成个别的小数据，并且与用户身份信息联系起来的时候，隐私便成为一个大问题。美其名曰个性化服务，但这种攫取个人隐私的所谓服务还是该问问用户同不同意吧。

2015年，以大数据为幌子的那些“个性化服务”项目可以休矣。

## ACG

ACG为英文Animation、Comic、Game的缩写，是动画、漫画、游戏的总称，以ACG产品为核心又衍生出二次元的概念。ACG和二次元概念来源于日本，原本只在相对小众的用户群体中传播，并与外界形成比较明显的壁垒。然而在2014年，ACG文化与二次元世界却成为炙手可热的新大陆，被广大媒体尤其是手游媒体竞相追捧，曝光率陡增。

ACG从不被人待见的小众转身变成受追捧的热点，并且与90后00后等新生群体捆绑在一起，主要是因为2014年手游行业的风生水起。在大大小小的产品会上，抓住90后的兴趣爱好成为厂商讨论的重点，二次元便成了贴在90后身上的现成标签，于是“懂二次元就是懂90后”成为了许多厂商忽悠投资人的一套说辞，只要产品画上萌妹子，加上几句不中不日的台词，再送点福利，就自称二次元作品ACG接地气，但最终这些作品往往以失败告终。

当厂商把二次元当作标签贴在90后群体上的时候就已经犯下了错误。且不说90后是不是可以当作一个整体去看待，实际上二次元住民中消费力最强的是大龄未脱宅人群，他们相当部分都不是90后。不顾实际情况把二次元标签乱

贴，反映的是众多手游厂商面对激烈竞争的惶恐焦虑心态：一方面宣称自己最懂90后，一方面却拼命买进80后才看过的动漫IP，这种自相矛盾正是焦虑心态的表现。ACG并不是手游厂商的救命稻草，细分市场的用户依然需要厂商自己去挖掘和掌握。

## ECO

ECO即ECOsystem意为生态系统。生态系统这个词原来不是IT圈里的，不过在2014年这个生物学范畴的词语却被各IT大佬们频频引用，一下子成了炙手可热的新概念。一时间，做电商的不再是电商，而是要构建一个生态系统；做物流的也不再是物流，也要构建一个生态系统。抛出概念的同时，生态系统还往往与所谓的“三流”（物流、资金流、信息流）概念一同出现。但实际上将冠冕堂皇的概念抽丝剥茧之后，所谓生态系统其实表达的就是一个意思——圈养用户。

BAT三大巨头事实上已经完成了自身生态系统的构建，但三大巨头之间无时不在利用新的机会互挖墙脚互相渗透。从2014年初的打车软件大战，到2014年底开始的红包大战都是这种互相渗透的写照。

在同一个软件或应用中包含用户所需的大部分功能——这可以说是未来的趋势，而这个趋势便是生态系统概念的由来。未来的用户通过种种入口进入特定厂商的生态系统，从此便可能一直生活在这个生态之中，接触的都是同一个生态之下软件或应用，一旦养成习惯便很难转投其他生态之中。苹果是最早开始打造自己生态系统的公司，而且非常成功。现在BAT以及众多二线IT厂商都看到了生态系统的巨大用户粘性，在描绘生态系统美好愿景的同时，都反复强调未来的互联网是“入口”之争。只要争夺到用户入口让用户进到自己的生态系统中来，便是成功。

只不过，生态系统这样的概念不是一般公司玩得起的，入口的争夺战烧钱烧资源，能够将生态系统作为战略的公司都屈指可数，创业小微公司谈生态无异于画饼充饥而已。

## GAMIFICATION

GAMIFICATION（游戏化）同样是2014年才火起来的全新概念。所谓游戏化，指的是利用游戏的思维来设计非游戏的工作或学习项目，把游戏中的机制（如奖励、升级等）应用在非游戏的活动当中，特别是在对消费者具有导向作用的活动中，促使人们接受并激励他们使用这些应用，最好让消费者沉浸于与此应用相关的行为当中。

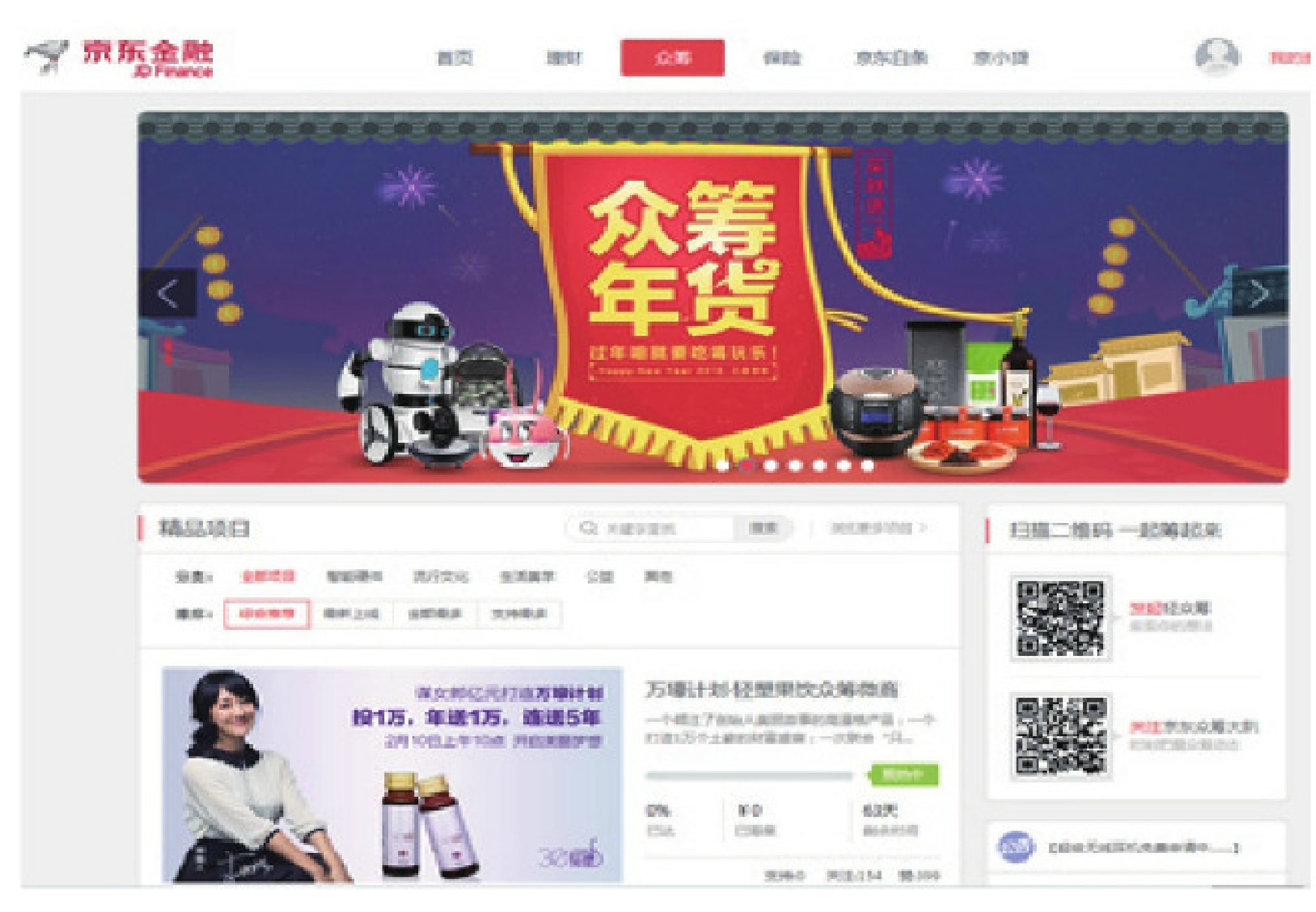
听完以上的说明是不是依然云里雾里？但不明觉厉就是游戏化的高端之处。从2013年底开始就有国外学者开始科普与推广游戏化的概念，在2014年也有越来越多的研讨会开始提及游戏化的概念。让工作或学习像游戏一样轻松简单，听起来很美，但实践起来却没那么容易。而且事实上也并不是所有项目都适用于游戏化。

在2014年这个时间节点上，游戏化更多的时候依然只停留在专家的口中，并没有多少付诸实践而成功的案例。退一步说，中国的国产游戏尚且做得水平一般，物欲横流，哪里去找人才为现实工作设计出优质的游戏化流程呢？人才缺位——恐怕这也是游戏化在中国推广所遇到的现实困难。中国没有形成完整的游戏文化，自然难以在现实中很好地推广游戏化，更别提通过游戏化提高工作效率了。游戏化这个概念在中国要走的路，还有很长。

## 结语

概念的炒作往往源于产品推广的需求，或是为了掩盖概念背后台面下不可告人的动机。每一年都会有种种新概念被推上百度热门搜索词汇，成为各大媒体关注的焦点，相关厂商的新产品就可能借此机会得以曝光和推广。新概念完成历史使命渐渐被人忘却，但有价值的产品会留在用户的电脑或手机里。最终让用户记住的往往是产品/服务而不是概念，只有那些无法依托产品的空泛概念才会一而再再而三地被重新拿出来炒作，最终忽悠不成也只能石沉大海。

2014年已经过去，但在2014年产生的这些新概念并不会消失，它们有的可能会转化为产品或服务改善我们的生活，有的可能会蛰伏起来等待合适的时机。只要厂商能够务实不炒作，相信美好的概念都能经得起时间的考验。P







左 做电商京东永远只能做淘宝剩下的，做生态系统都让京东顺利上市了
右 游戏化的概念听起来很美，但应用于实践并没有那么容易

快评

# 手机应用会重蹈PC电脑上巨头垄断的覆辙吗？

文丨一丝blue

在2月初的时候，第三方调查机构Adjust发布了一份关于苹果应用商店的调查报告，报告结果显示，截止到2014年12月份，App Store里已经有超过150万个应用程序，相较于2014年1月份增长了60%。然而在这些应用中，有超过83%的App从未上过任何的排行榜。Adjust专门针对这部分程序做了深入的调研，并把它们定义为僵尸应用程序。

当智能手机刚刚出现的时候，由于系统的不完善，各种应用层出不穷，苹果很好地抓住了这个机会，独创的应用商店模式不但牢牢地抓住了用户与开发者，也让自己的系统在良性的循环中得到稳步发展。据苹果2014年的一项数据显示，2014年全球iOS软件开发者从苹果获得的分成收入已高达100亿美元。这是一个诱人的数据。一些媒体指出，100亿美元的收入，已经相当于好莱坞一年的票房收入。这无疑显示了苹果所创造的这个生态系统是多么强大。

然而Adjust的调查却显示出在繁荣背后的另一面，100亿美元的巨大商机吸引了大量开发者的热情，然而83%的僵尸应用却显示一个残酷的事实，那就是钱基本都被少数人赚走了，大部分的应用其实无人问津，对于有志于在App市场闯出自己一片天地的创业者来说，在下海前不得不考虑眼前这个现实问题。

事实上，在App市场出现的这种情况并不是特例。回顾一下，Windows时代的PC电脑同样上演过类似的过程。早年的Windows操作系统还有各种功能缺陷，随着越来越多的用户使用电脑，不同用户的需求也各不相同，这就催生了软件市场的空前活跃，各种满足某项功能的小软件层出不穷，更新换代的速度非常快。在当年的许多IT杂志与报纸上都会开辟一个大版面来介绍“当月热门软件”，小编的试用推荐成为许多入门用户挑选软件的重要参考。而新人选购电脑时也总不忘同时挑选一两张“装机必备软件”的光盘，光盘背面密密麻麻的软件列表有时候多得令人摸不着头脑。

然而电脑软件的这种混乱而繁荣的局面并没有一直持续下去。一方面随着Windows系统的不断升级，许多原来需要第三方软件去解决的问题已经由升级的系统自己解决，比如硬件识别问题、字符代码问题等等；另一方面，垄断企业的“超级软件”强势出现将大部分常见功能合而为一，PC电脑已经走到了一款软件解决一篮子问题的时代。现在普通用户安装好系统只要再装三五款软件就能满足基本需求，为了某项功能寻找专用小软件的时代似乎已成过去。

PC电脑经历了从小软件群雄割据到大软件一统天下的过程，现在到智能手机时代，似乎依然要经历这样一次过程。有人问，为什么BAT（百度、阿里、腾讯）等巨头不能一开始就技压群雄，而要把蛋糕让给潜在的竞争对手们？其实，非不为也，实不能也。

对巨头来说，它们的优势在于强大的入口、过硬的渠道以及数目惊人的研发资金。然而拥有这些条件并不等于了解用户的需求。巨头公司的软肋就是反应速度慢，对市场与用户的需求变化极不敏感，直白点说就是“不知道用户想要什么”，同时巨头企业各部门还要承担繁重的业绩指标，常常陷入杀鸡取卵的状态。众多研究部门天天盯着大数据分析，但大数据恰恰隐藏了小用户的潜在需求，结果就是做出来的新功能常常毫无意义。然而这些问题在开发“小而美”的软件者那里却不存在，开发者面向特定的需求开发解决方案，凡是成功的软件都是精确地解决了用户的某种需求。而苹果商店构建的生态系统也让这些创业者得到了回报，这的确是一举两得的共赢系统。

不过随着智能手机系统的发展，iOS 8.0、Android 5.0先后发布，智能手机正在上演当年PC电脑经历的一幕，越来越完善的系统内置功能替代了第三方软件。与此同时，巨头们则利用自己的后发优势，将优秀小软件的功能整合到自己的“超级软件”之中，并利用这种规模优势排挤掉小软件的生存空间，最终实现一统江山的战略目标。也许再过几年当我们购买新款手机的时候会发现，我们对软件的需求已经低到只安装三五款应用便能满足大部分需求，而彼时的“应用市场”实际上就变成一个巨大的游戏软件市场了。只希望即使到那一天，我们也不要忘记当年小软件开发者们曾经做出的贡献，正是他们的努力完善了从苹果到BAT的软件功能体系，所以从这个层面上讲，苹果只分100亿美元给这些贡献者，一点也不多，而且应该分更多。P




Facebook通过社交关系推送广告

Zombie rate (%) through 2014

85% 80% 75% 70%

Jan Feb Mar Apr May Jun Jul Aug Sep Oct Nov Dec

Adjust的数据：僵尸应用每个月的比例都在升高

快评

# 阿里与腾讯的红包之战：不分输赢只看利弊

文 | 沙砾

迟来的总比不来的好，而晚到也不一定就是坏事。如同这姗姗来迟的羊年新春一样，支付宝钱包总算赶在大年夜之前散出了那封属于自己的“红包”，与马年新春微信红包的突然杀出不同，支付宝酝酿了不少，失去了不少，也夺回了不少。

## 迟来了一年的“红包大战”

马年春节，微信推出了朋友圈发红包的新功能，凭借这一功能，微信让不少用户心甘情愿的绑定了银行卡。就在你“巧取豪夺”朋友红包的同时，也为腾讯踏入移动支付领域助了一臂之力。所以，这也不难理解为何马云会将这一行为看做是如同“偷袭珍珠港”一样的手笔。

2015年1月26日，支付宝钱包在8.5版本中不出意外的推出了红包功能，在时间上虽然相比微信版红包迟到了大概一年的时间，但两者之间的竞争与冲突，远比价值上亿的红包和活动要丰富和吸引眼球。这些天，封杀、逆袭之词无不充斥在阿里与腾讯这两大巨头之间。

## 阿里的加法与腾讯的减法

2013年下半年，大批网民和优质流量加速向着移动互联网快速迁移，以微信为代表的移动互联网平台迅猛的发展，让整个市场和业界躁动不安，究竟该如何将资源引入到自家平台并壮大现有服务，是包括腾讯和阿里在内的大批互联网企业所关注的焦点，而在如何去做上，腾讯与阿里又有着明显的不同特点。

喜欢做减法的腾讯，在背靠QQ与微信两大平台的基础上，从投资搜狗、投资经典并促成京东与易迅合并等一系列手段来看，腾讯更喜欢在不擅长的领域通过合作或减持的方法来前进，期间甚至不惜放弃电商和搜索这两大市场。可以说腾讯的视野与切入点，更多的是依存在移动社交领域的底层，尽可能的去掉中间环节，将服务与功能更好的直面用户，更顺畅的连接人与人、人与物之间的联系。

而对于涉及更多领域、产品线众多的阿里来说，在整个2014年除了延续电商、云计算、大数据等业务层面之外，更是将重心放在了拓展移动互联网的层面上，通过一系列收购来加重自身服务在移动端的比重。根据2014年第三季度的数据显示，阿里在移动端的商品交易额占有率达到了35.8%，移动端月活跃人数增长了近138.5%，这就是阿里做了一系列加法之后的效果。

然而就是这两个想要在移动互联网市场中挣得头筹的巨人，如此大手笔的公开角力，竟然是从一枚小小的红包开始的。

## 一枚红包引发的“变革”

2014年马年春节，吸引人们目光的不再是短信段子，少了赵本山的除夕之夜却被微信朋友圈那一封封红包所带来的热度所点燃，坊间“腾讯一天绑定一亿银行卡用户”的段子虽然真实度不明，但正是人人用微信发红包抢红包的场景，在改变中国人过年发红包习惯的同时，也让马云和阿里们有些坐立不安。

透过红包功能的布局，加上朋友圈广告业务的推出，微信商业化是一个必然要发生和已经在发生的事件。微信早已经走过了移动即时通讯和社交平台1.0时代，走过腾讯最轻车熟路的一条路，接下来微信所面对的支付服务和资本运作才是横亘在他们面前的一座大山，向支付宝学习，或许也是一种不错的选择。

而对于支付宝和阿里来说，优秀的支付和运作经验可以帮助他们在走向移动互联网时有更好的资本基础，但仅就支付宝钱包这一平台来说，由于电商、消费者和平台运作者之间的关系链并不强大，难以使用微信惯常使用的病毒式营销来推广，所以也存在着一些从头开始起步的现状。

所以对于准备了一年的支付宝红包来说，与新浪微博合作、重新打造支付宝钱包、推出多种红包模式是阿里在踏足春节红包这一领域时打响的第一枪，加强在社交平台的曝光度，加深不同平台的接口导流，让支付宝红包有了抬头的趋势。可就在这时，腾讯祭出了绞杀之刃，在支付宝红包踏入微信领域不足8小时的时候，红包分享接口就被无情封杀，随之阿里也推出了包括“红包绕口令”等多种应对方式，一时间两大平台在红包上的争夺，好不热闹。

## 小孩才分对错 成人只看利弊

为何要做红包？为何要做大红包？其真实目的对于腾讯和阿里来说，不言自明。一个想要通过红包来提升自身在移动互联网和社交领域的话语权，一个想要在拥有优质的流量入口与用户群的节骨眼上，强化自己在支付平台上的重量。就在这样一个“从钱到人，从人到钱”的过程中，阿里与腾讯站在了中国移动互联网历史的岔路口，在移动支付领域画下浓墨重彩的两笔。

这是一个游戏，一个全面参与、全民共享的真实的“秀”，阿里借助红包构建属于支付宝的社交王国，腾讯凭借红包一举冲入了移动支付领域，乐在其中的你我在享受了移动互联网时代红利的同时，也在见证时代的变迁。且不论两家在竞争中的一些做法是否在短时间内形成了负面影响或者对一些群体造成了伤害，从你发出一封红包或抢到一封红包的那一刻起，无论你背后的是阿里还是腾讯，殊途同归的都是一个越来越丰富和更贴合中国人消费习惯的移动支付时代。P

# 通讯·声音
VOICES

**对我来说，我设计的所有《潜龙谍影》游戏是一个连续的故事，随着《潜龙谍影V》的结束，我也将结束这个轮回，即便MG系列继续下去，这也将是我的最后一作MGS。**



小岛秀夫在GDC的MGSV发售日公布宣传片中再次重申，MGSV将是他执导的最后一部MGS游戏，但考虑到他的食言历史……不管你信不信，我是没信过。

---



**我们没有考虑过（1080p60帧这个目标）。在创作一款目标是长久可玩性的RPG时，你想到的不会是帧数或者分辨率，而是冒险和一个活灵活现的世界。**技术参数只是次要的，当然这并不代表我们不希望它画面非常出色。我们在演示时提供了所有平台，你也看到了，900p和1080p的差别并没有多少。

在被问及CD Projekt RED是否曾将《猎魔人3》的主机版目标设定为1080p60帧时，CDR做出如上评论。相比育碧在同一个问题上的回答，波兰人的解释就显得有说服力多了。

---

**免费游戏是我们数字平台业务未来的重要一部分，在接下来的3到5年里会成为我们重要的营收来源。**免费游戏的成长几率令我们感到惊讶，给了我们的行业很强的稳定性，也确保了我们的未来。

索尼免费游戏事业部的Sarah Thompson在GDC谈及免费游戏在主机上的发展时表示，他们甚至并没有预见到免费商业模式在主机上的成功。

## 我爱资料片

“资料片”这个概念在2015年的今天已经快成了跟大恐龙差不多的东西了，DLC取代了原本属于资料片的游戏后续内容更新模式，预购DLC、首发日DLC、季票……开发商和发行商在不断地用看似诱人的把戏勾引玩家点下预购的按钮，但谁知道那些东西是不是本来就应该属于游戏本体的呢？

因此我们更加期待和感谢那些坚守着传统资料片模式的开发商，例如暴雪每作资料片的厚道内容，还有《孤岛惊魂3：血龙》《恶名昭彰：曙光》等质量上乘的独立DLC/资料片，最近的一个例子则是GDC刚刚公布的《德军总部：旧日之血》。

这才叫值回票价。



# 革命后遗症

Dispatches: Difficulty Switch
Ian Bogost, Edge #277

很多人不知道或者忘记了的是，在2006年正式发售前，Wii的代号是Revolution，“革命”。但在今天，这个名字已经失去了市场价值。8年后的今天，Wii已经被遗忘，被压在了箱底吃灰。

取代它的Wii U面临着很多的挑战，但其中最令人意外的，却是它未能再现与其同出一名的前任的“革命性”。决定Wii的革命性的并不是体育锻炼游戏，也不是它的体感手柄，而是这样一个事实：有无数人想要Wii，因为它只是一台游戏机，这些人不只是“玩家”，还有孩子、父母、退休老人、对游戏一无所知的人，Wii是属于所有人的玩具。

但只有这一点还不算是新意，普通人又不是以前没有玩过游戏，赌博机、桌游，当然还有电子游戏。《吃豆人》《大金刚》和它们的投币同行；每台Windows电脑上必备的《纸牌》和《扫雷》，还有PDA或是智能手机上的《俄罗斯方块》《宝石迷阵》或者《贪吃蛇》。

但Wii与这些游戏的最主要区别是什么呢？Wii给你的是那些明目张胆地把自己标志为游戏的产品，而不是假装是另一种媒介的东西。

这算是游戏界的一个肮脏的秘密吧。我们在列举女性或者是55岁以上人群玩游戏比例的数据时并未考虑到他们的自我认知。这其中的很多人仍然会坚持自己根本不玩游戏这个观点，但同时也会承认自己玩《糖果粉碎传奇》《纸牌》或者《你画我猜》。将游戏视为生活态度或者事业的人会借此大喊：“你跟我们是一路人！”，但是要知道的是，将一个人群鉴别为“游戏玩家”，与这个认知——不论是自我还是外界——之间都没有任何必然的联系。




没错，玩《你画我猜》的人多了去了，但这也让“游戏”的属性在这个活动中消失，让它成为了排队等咖啡时在手机上消磨时间的无聊并且重复的活动的一部分，这和我们这些自认为“游戏玩家”所认知的那种媒介活动截然不同。

传媒理论学家Marshall McLuhan对此有一种观点，叫做点与面。我们所看到的东西是“点”，因为它树立在面之上，而“面”本身我们可能置若罔闻，因为它渗入了一个我们不到的背景之中。对玩家来说，移动游戏可能是“点”，因为它印证了“玩”这个的需求的一切，面则是拥有一台用于玩游戏的设备，是“玩”这个活动的必备投资。而对其他人来说，移动游戏反而是“面”，因为它映衬的“点”是他们本意要做的事情，例如排队等咖啡。

Wii的革命性在于它不仅让各种人群都来接触到了游戏，还在于它让游戏玩法和游戏性成为了点，而不是面。玩过Wii的人都知道他们面对的是单纯的电子游戏，而且乐在其中。某种意义上，Wii代表着曾被认为是主机游戏负面效应的那部分要素：主机连接到电视上，而这引发无数不把自己看作游戏玩家的人对游戏的淡漠乃至厌恶；另一方面，也是由于任天堂的品牌力量如此强大；最后，它提供了无数体验完整而熟悉，又适合全家娱乐并且易于上手的游戏体验。

但任天堂的这次革命没能长久下去。很快，我们的父母、祖辈、兄妹拿起的是智能手机与平板电脑，游戏再次从点退回到面。真正从任天堂的“革命”中受益的是苹果、Facebook、三星与Google，他们从任天堂手中接过了大旗。而结果呢？玩游戏的人越来越多，但意识到游戏这一媒介存在的人却越来越少。P

# 冷饭的自我修养

楼上有只羊

即便他是流氓不要脸，我们玩家得有素质

最近两年在游戏圈有种现象颇为流行：“炒冷饭”。如果把“冷饭”的定义设得更宽泛一些，即使不谈各种老片、老游戏的重置，我们这些年吃过的“冷饭”依旧不少。尤其是2007年之前PC平台还没有什么大作，那时候PC党吃的大都是主机党的冷饭。

那个时候，做冷饭的大都还有做冷饭的修养，玩游戏的都还有耐得住愤怒的素质。

那个时候明着骂某无双坑钱的不多，类似的情况还有不少，比如前两天刚刚宣布决定跳票的《死或生5》。

这种冷饭主要目标是赚（坑）最后一笔钱，本质上是抱着“要多少是多”的心态。即便移植的效果坑一点，愿意买的还是会去买。这年头卖游戏卖出一份就赚一份钱，哪个公司都是能赚一份钱就赚一份。

当然不知何时开始不少大作的PC版已经不是这样，跟主机版相比再晚也晚不到多长时间去。可惜就像这年头想赚钱都能有法赚一样，相当一部分“冷饭”都随着时间变化而“升华”了。

“升华”有好的榜样也有坏的榜样，最近三五年有些冷饭炒得我们很高兴，有些正在炒制过程中或者炒完的冷饭，确实有点让我们很多人恶心到了，最恶心最广为人知的大概是去年年底公布的PS4版《最终幻想VII》冷饭。

相比而言卡普空2015年初的冷饭《生化危机HD》则好评如潮，游戏玩家自然应该有游戏玩家的素质，可游戏冷饭也该有游戏冷饭的修养。如果你冷饭做得太不像话，明目张胆是跟玩家骗钱，那就别怪游戏玩家把你当成流氓不跟你讲理。

老人有一句话说得好叫上帝归上



帝。对于过分的游戏公司，不买游戏是最好的办法，你要是这都能让他赚到钱，他不是没可能一边数钱一边说着过分的话。《英雄无敌VI》上市后黑岛的人去游戏论坛揭育碧的老底，严格来说这种老底子每个公司都有。

跟史克威尔重制《最终幻想7》类似的事情国内也有一件，但他没挨骂。那就是大宇去年年底的时候有意让《新仙剑奇侠传》登陆Steam，只支持中文。

也许是我们国产单机游戏玩家太过理解，也许是我们国产单机玩家没有选择，广大玩家有力出力，Steam的绿光很快就通过了大宇的《新仙剑奇侠传》。

虽然关于《新仙剑奇侠传》登陆Steam的后续消息暂时没有，但未来是可以想见的，一切都会像最近发布的《英雄无敌III高清版》一样。很多玩家如我为了信仰再买一份，哪怕心里对这种炒冷饭不爽，哪怕买完了很可能也不会去碰一下。

当然他们也不是没挨骂，而且有些话真像某鸟姐讽刺主机党的那一样，真是一点逼格和素质都没有，我想说的是我们倒真不至于这样做。

育碧靠《英雄无敌III高清版》绝对赚不了什么大钱，育碧这么做《英雄无敌III》的HD还真兴许就有点情怀。有些朋友说就是为了《英雄无敌VII》做宣传，一个1999年推出的老游戏又能有多少宣传作用呢？何况战棋类游戏很久之前就不是主流了。

这是我当初跟人替育碧做的辩护，同样的我也可以替大宇辩护。《新仙剑奇侠传》是“仙剑一”的重制版，当年“新仙剑”重制“仙剑一”可算得上绝对良心。大宇想让仙剑登陆Steam试一试水由一代开始有问题吗？何况申请通过绿光跟直接开卖还不一样。

而且现在游戏业世界范围内都在控制成本，《最终幻想VII》如果真像大家希望的那样重制，成本就不用说了，《新仙剑奇侠传》来个那样的重制成本就低吗？即便这个重制用大宇用得最多的Renderware，成本也不见得承担得起，何况还得背上经典的包袱。

现在游戏业的冷饭可以简单的分成三种。一种是需要当一阵冷饭的冷饭，比如每年相当一部分3A大作的PC版。一种是必须成为冷饭的冷饭，比如最近两三年最多的经典游戏HD新版本。还有就是各种不是冷饭胜似冷饭的整合版。

我们几乎每个人都对第一种第三种表示理解，那我们就也尽量理解理解第二种吧！毕竟这年头谁都不容易，我们都不用想他们是不是流氓。最重要的是即便他们是流氓不要脸，我们不是流氓的玩家就跟着不要？犯不上。

# 数字困局

digmouse
首席打杂官

在游戏界，现在有个数字特别的扎眼：评分数字。每当有大作发售，玩家关注的第一面印象绝对不是游戏本身的素质，而是某某媒体给出了多少分的评价，不论是国外还是国内媒体，涉及游戏评分的帖子和新闻下面，三句不过就撕起来的情况也比比皆是，以至于全世界现在都在讨论一件事情：我们还要不要游戏评分？加上最近Videogamer、Eurogamer、Joystiq等大媒体先后宣布取消游戏评论的评分制度，这个主题再次进入了玩家与媒体的视野。

UNDERSTANDING VIDEOGAME REVIEW SCORES
?? out of 100 ?? out of 100 ?? out of 100
IN THE METACRITIC AGE

每个玩家对每一款游戏都会有自己的观点和定位，撰写评论和给出评分的媒体也是玩家，本质上说媒体评分不过是高大上化的玩家看法而已，个人看法有人不赞同倒也没什么奇怪的，在“互联网与狗”的效应下谁有心情老是和和气气的啊？

真这么简单？

时至今日，媒体评分已经不仅仅是观点或者标杆，它还与一个行业的经济命脉息息相关。在新游戏层出不穷的今天，玩家的购买力已经无法承担这么多的新作，看评价看疗效不看广告成为了大量明智玩家的首选，发售日乃至发售日前放出的评分成为了我们决定是否购买的决定因素，对Metacritic（媒体评分综合网站）的依赖与日俱增，人称“Metacritic综合症”。

另一方面，评分甚至渗透到了游戏开发的最终阶段，有大量的开发商与发行商的合同中明确要求作品达到一定的Metacritic总评分数才能获得额外的奖金，进一步将开发者也绑了进来。

说白了，这是病，得治、怎么个治法？靠电肯定不行。当年有句说法叫“高分信媒体，低分信自己”，现在又冒出来一句“高分信自己，低分信媒体”，那么问题来了，你信谁？

让一部分人的个人观点捆绑一整个行业和它的受众群，是个健康的现象吗？

我倒不这么觉得，今年《大众软件》杂志的读者想必已经发现，在下负责的“评游析道”栏目恢复了文末添加10分制评分的规则，若是按前面的说法，这岂不是在开历史的倒车？

没错，评分这东西或许是我们的作者、我们的编辑或者国外媒体的编辑的个人看法，个人看法自然会有立场、视角乃至私货的区别，但全球的游戏媒体何止成百上千，Metacritic收录的也有上百家，对观点而言，到了这个数字，样本的数量已经可以在一定程度上反映出一个“群体看法”（General consensus），声音统一到了一定程度，或多或少都会有它的合理性。

并且我们不能忽视的是，媒体人的观点和看法总体上还是具有一定的专业性与客观性的，常年累月的游戏经验让我们的国外同行以及我们的资深作者有着超出一般玩家的深度观察与犀利评论，百分之百客观事实谁也无法保障，但玩家擦亮眼睛，多加思考，一份优秀的游戏评论和它的评分的参考意义，我认为还是大于它的潜在负面价值的，况且即便是好评大作，反其道而行之大泼冷水的也不会少，只要泼得有理有据有节，玩家也大可拿来加以参考，多一个角度，多一份谨慎。

对媒体从业人员而言，产出内容的终极目标不过是将自己的观点和影响散播出去，并找到与自己心有灵犀志同道合的读者，并与那些有着不同看法的人和平共处，对游戏评论作者而言，我们希望的是自己的文字能让玩家对这款游戏有清晰全面的认识，好游戏我们希望读者能一起享受，坏游戏呢？“我们替你们玩过了，你们就不要来承担我们的痛苦啦”。

评分看媒体，信不信？由你。P

## 头条新闻

## 华为智能手表、智能手环、智能耳机“三箭齐发”

■本刊记者 魔之左手



2015年3月1日，在世界移动通信大会（MWC）前一天下午，华为在西班牙巴塞罗那召开发布会，正式发布消费者业务的品牌大理想“梦想启迪创新”，并推出了智能手表Huawei Watch、智能手环TalkBandB2、智能音乐运动耳机TalkBandN1以及新一代跨界平板手机MediaPadX2等一系列创新产品。

TalkBandB2具备更智能精准的健康管理功能，与手机协同性能也得到进一步提升。华为TalkBandN1是一款为运动而设计的高保真蓝牙音乐耳机，同时具备蓝牙通话和运动监测功能，带有4GB本地MP3存储空间、可用语音播放来电姓名或号码、播报运动和健康状态，质量仅18克，支持IP54级别防尘防水。其X型磁吸设计可以方便扣合在胸前防止滑落，并变为时尚的项链配饰。

华为Huawei Watch作为华为首款智能手表，秉承“回归手表本质”的设计理念，不仅遵循传统高级腕表的经典外观、加工工艺及用材，同时整合智能可穿戴设备一系列领先功能，如运动监测，健康监测等，与智能手机搭配使用，能够收发信息、查看天气、股市及播放音乐等。1.4英寸AMOLED显示屏可根据需要，更换40多种不同风格表盘，包括经典风格表盘、数字风格表盘以及运动风格表盘。

MediaPad X2厚度仅7.28mm，采用视觉无边框设计，屏占比达到80%，同时采用了5000 mAh锂聚合物电池，即使重度用户也能使用一整天。它搭载1.9GHz麒麟930八核芯片，A53架构的64位8核CPU，支持LTE Cat6 4G标准。X2采用7英寸超清IPS屏，后置1300万像素摄像头，前置500万像素摄像头，有2GB RAM+16GB ROM和3GB RAM+32GB ROM两个版本，均为双卡双待双通，并支持双4G。P

## 数码风

### 捷波朗Jabra Boost蓝牙耳机亮相羊年

捷波朗提前曝光了即将上市的2015年首款蓝牙新作Jabra Boost“捷波朗劲步”，其黄金版也是专为羊年新年而定制，将成为开年好运的象征，另外还有绅士黑和柔亮白两种颜色可选。它是一款操作极其简单，通话时间超长，佩戴轻巧舒适的蓝牙4.0技术耳机。



Jabra Boost可一键控制开关、应答及音量调节、提供了清晰的高清语音通话体验；柔软EarGels耳胶让佩戴更加舒适更加贴合；设备连接和电量情况均有语音提示；支持智能语音控制远程访问Siri/Google Now，拥有长达9小时的通话或9天的待机时间。

### 尼康发布发布防震防水型和超长焦相机

近日尼康发布了多款轻便型数码相机，其中COOLPIX AW130s/P900s是两款非常有特色的产品。AW130s是一款坚固、高性能相机，尤其适合在户外活动时使用，具备约30米防水功能及出色的防震防冻性能，能承受从约2.1米高处坠落的冲击及-10℃低温。它搭载5倍光学变焦镜头，支持24mm广角和f/2.8最大光圈。













P900s是一款大变焦旗舰级轻便相机，搭载24～2000mm83倍光学变焦超远程摄像镜头，还支持近至约1cm的微距摄影，远摄端f/6.5的最大光圈，带有光学VR减震功能，即便超远摄拍摄时也能提供锐利清晰的图像。它还提供了P、S、A、M四种曝光模式，以及观月和观鸟的场景模式。它采用0.2英寸、约92.1万像素、约100%画面覆盖率的电子取景器，配备7.5cm（约3英寸）的宽视角可翻转TFT LCD显示屏。

AW130s和P900s都支持NFC，可使用WiFi将拍摄的图像立

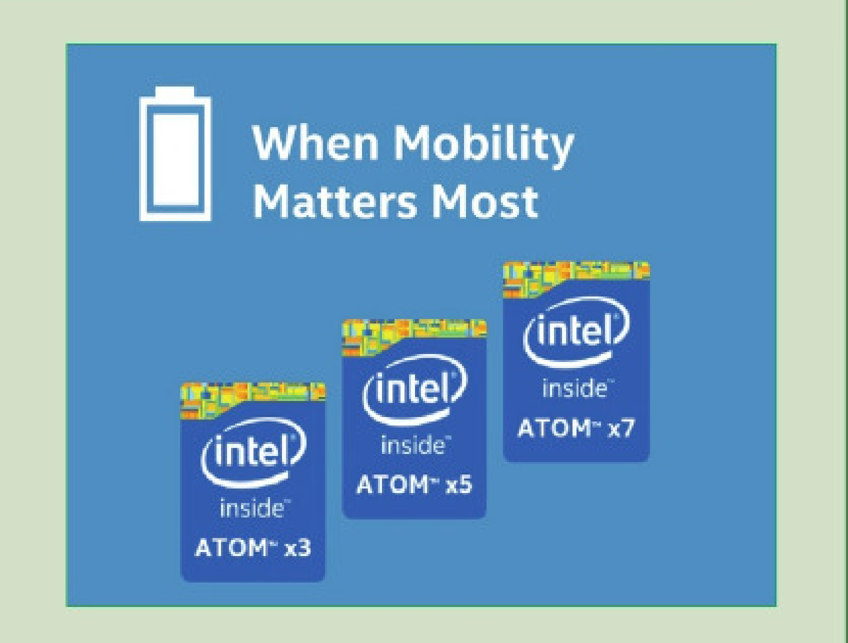
## 头条新闻

### 英特尔凌动处理器引入全新x3/x5/x7品牌架构

■本刊记者 魔之左手

2015年2月26日,英特尔宣布下一代凌动处理器系列将根据“好/更好/最好”的品牌架构，提供3个不同的级别——x3、x5和x7处理器的性能级别，从而根据自身需求选择合适的产品，作出更加明智的购买决策。这一全新品牌架构将适用于平板电脑、智能手机、物联网网关和边缘设备、高密度微型服务器、可穿戴等一系列广泛的设备。

在目前的设备定位中，凌动x3处理器为平板电脑和智能手机提供基本而实用的性能；凌动x5处理器提供更多功能选项，主要针对寻求更出色用户体验的消费者；凌动x7处理器：提供凌动系列处理器最高级别的性能和功能，面向各种高端设备或特种设备。P




即传送至智能设备，上传至社交网站与家人和朋友分享。当智能设备不具备NFC功能时，该相机的WiFi按钮也能使WiFi连接变得更简单。智能设备还能用于远程拍摄照片，放大和缩小图像，并且支持自拍，非常便于拍摄包括用户本人在内的多人合影。

### 卡巴斯基率先发现强力网络犯罪组织

IT安全厂商卡巴斯基实验室最近发现了一个名为Equation Group的强力网络犯罪组织。该团伙已活跃了近20年，并且在攻击复杂性和攻击技巧方面超越了所有已知的网络犯罪组织。根据卡巴斯基实验室的调查，Equation Group使用了大量命令和控制架构，包括超过300个域名和超过100台服务器。

从2001年到现在，Equation Group已经在全球超过30个国家感染了数千个，甚至上万个受害者。该网络犯罪组织使用了强大的“植入物”（木马）武器感染受害者，还有两个可以对数十种常见品牌的硬盘固件进行重新编程的恶意模块，这也是首个已知的能够直接感染硬盘的恶意软件。隐藏在硬盘固件中的方式使它们非常顽固又难以检测，格式化磁盘和重装系统后仍然能够存活并感染。它们可能删除磁盘扇区，或创建隐藏区域存储窃取信息。

### BIM工程软件实现边看动漫边施工



最近在新兴工程公司的工地上，看到的是看着手机动漫，听着悠扬而舒缓的轻音乐彼此交流的工友，他们手中看的不是普通动漫，而是经过深化设计的技术图纸。在推广BIM工程软件，进行技术管理升级创新的过程中，“BIM青年小组”虽然将复杂的图纸以三维形式出现在电脑上，提供了直观、简单的视觉效果，但是专业电脑成本过高，不利于向基层工地进行推广应用。“BIM青年小组”经过研究，将BIM三维图像与动漫制作技术相结合，将三维图像中的总体布局和局部特点通过动漫的形式准确流畅的表现出来。合成后的动漫，就可以方便的在各种终端上进行播放。通过互联网建立共享文件，这样工地管理人员就可以通过手机将动漫下载后，走到哪里看到哪里。

通过直观清晰的动画演示，BIM软件真正起到了提前指导的关键作用，可以大大缩短工期、少走弯路。由此，一直困扰施工单位的“深化设计”、“成本”和“工期”等问题，都将得到根本改善。

## 游戏圈

### 《星际争霸2》虫后Scareltt确认转型DOTA2




Scarlett是一名来自加拿大的女性游戏爱好者，她是《星际争霸2》职业选手，原名Sasha Hostyn。现年22岁，在13岁时接受了变性手术，昵称“东方教主”“东方姑娘”“噶姐”。虽然Scarlett是一名变性女选手，但她的“星际2”实力丝毫不输大部分男性选手，Scarlett于2011年4月接触《星际争霸2》，在接触不到1年半就以18岁的年纪拿到了IPL北美区预选赛的冠军，被誉为“加拿大虫后”“刀锋女皇”。

不久前，Scarlett退役转型DOTA2的传闻不胫而走，而Scarlett本人虽然没有正式宣布退役转型的消息，但已经通过一些推特留言暗示默认了事实。近期，国外媒体kotaku网站转述了TheGuardian对Scarlett的采访内容，Scarlett在采访中证实了离开“星际2”圈的决定，而她对转型DOTA2的态度依然维持了之前推特中的那句话：“在二月底前打到6500分，做不到的话就回归‘星际2’。”

## 头条新闻

### 完美世界人事调整涉及多名高管 许怡然任战略投资部总经理

■本刊记者 Monitor

2015年2月13日消息，完美世界内部邮件显示，新一轮人事调整涉及多名高管岗位变动，其中原CBO许怡然改任完美总公司高级副总裁及战略投资部总经理。



完美原CBO徐怡然

2月13日，完美世界CEO萧泓通过内部邮件公布了新的人事任命。邮件称，人事调整的目的是为了进一步推动公司变革，形成新的竞争优势，并即日生效。其中，许怡然将负责战略性项目投资及合作，现CBO职位由CEO暂代，所有全球BD部门员工转向CEO汇报。许怡然向CEO汇报。高级副总裁欧美CPO陈明(Alan Chen)为总公司高级副总裁北美互联网投资部总经理，负责北美互联网新项目投资。陈明向CEO汇报。公司高级副总裁ARC平台部总经理黄峥嵘为总公司高级副总裁欧美分公司(PWE/BV)总经理，全面负责欧美研发及运营业务。所有欧美区现有研发及运营团队，转向黄峥嵘汇报，ARC平台部由COO暂时接手，原ARC平台部团队转向COO汇报。黄峥嵘向COO汇报。

去年12月底，完美世界宣布任命张云帆为COO，负责中国区PC/Dota2/console/手游发行业务团队及原下属机构、中国区客服业务团队、总公司孵化部/上海研发业务团队、总公司流程/测试部业务团队、亚太区发行业务团队、欧美发行及研发业务团队、全球ARC平台业务团队及中国区媒体集团等业务。P

## 游戏圈

### 网易建立美国总部：将发布多款移动游戏


网易董事局主席兼CEO丁磊

2015年2月24日，网易（纳斯达克股票交易代码：NTES）宣布在北美市场上建立业务运营，公司美国总部将结合中国市场上逾3600名员工的开发和拓展能力与北美市场上的专业知识，其团队将集中致力于从头开始为西方受众建立起一套强大的移动游戏产品。网易计划于2015年在北美和欧洲市场上发布多款游戏。

网易的美国团队将由游戏行业资深人士David Ting负责领导，其办公地点设在加利福尼亚州的Redwood Shores，这个团队将为西方受众开发内容，最初的重点将集中放在移动平台上。David Ting曾担任美国游戏创业公司OUYA的首席技术官、暴雪的在线出版主管以及IGN eSports的总经理，他在游戏和娱乐领域中拥有丰富的经验，将可帮助网易美国团队拓展西方市场。

“网易拥有150亿美元的市值，在亚洲市场上拥有强大的成功基础，这是由大批设计和工程人才创造出来的。我们正在辛勤工作，将把这些高质量游戏体验的各种文化版本带给全世界的玩家。”网易北美总经理David Ting说道。“我们已经组建了一个由专业人才组成的团队，他们对做游戏充满热情。我们的重点是培育一个拥有创造性自由的环境。我们正在开发自己想玩的游戏，并对在全球市场上发布这些游戏感到激动。”

网易计划在西方市场上发布的第一款游戏将是其一款成功的中国游戏的改编版，预计这款名为《Speedy Ninja》（暂定名称）的免费游戏将于今夏登陆iPhone，iPad，iPod Touch和Android设备。《Speedy Ninja》是移动游戏《忍者必须死》的续集，后者是由小白工作室开发的一款游戏。小白工作室在2011年12月份成立于杭州，迄今已经开发了三款成功游戏，包括《忍者必须死》和《2012末日狂飙》等，其下载量已经超过了1800万次。

### App Store禁用枪械元素推广游戏 部分开发者被打码

2月13日，据来自国外媒体的消息，有多家开发商因为在游戏更新版本截图中使用暴力元素——如在应用图标或推广截


手枪被改成了棒球棍

## 头条新闻

## 国家网信办新规：3月起网名不能再胡乱起

■本刊记者 Monitor



羊年新春过后，中国房产、财税、工商等领域一批新政将密集实施，助力经济健康发展、改革深入推进，给民众带来更多利好。据国家工商总局消息，《侵害消费者权益行为处罚办法》将于2015年3月15日起施行。《办法》对网络购物等非现场购物进行了规范。根据新规，采用网络、电视、电话、邮购等方式销售商品的经营者，如果收到消费者退货要求十五天后还不办理退货手续，或以消费者已拆封、查验影响商品完好为由拒绝退货的，视为故意拖延或者无理拒绝，将依法受到处罚。保护消费者个人信息免遭泄露也是《办法》的亮点。2014年中国排名第一的酒店机票预订网站“携程网”曾违规存储并泄露用户身份证号、银行卡号及支付密码等关键个人信息，一度引发民众恐慌。《办法》规定，未经消费者同意，经营者不能收集、使用以及向他人泄露、出售或提供其身份证件号、收入和财产状况、消费情况等个人信息，也不能向消费者发送商业性信息。

2015年3月1日起《互联网用户账号名称管理规定》将正式施行，微博、微信、QQ、论坛等账号将被划上9条“底线”。国家网信办移动网络管理局负责人徐丰透露，现在中国账号乱象日益突出，有的假冒名人包括外国元首，如“普京”“奥巴马”，还有网民自名为“中纪委巡视组”，花样百出，愈演愈烈。根据规定，网民在互联网信息服务中注册使用的所有账号名称需遵守9条规矩，包括不得违反宪法和法律规定；不得危害国家安全，泄露国家秘密，颠覆国家政权，破坏国家统一；不得煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结；不得散布淫秽、色情、赌博、暴力、凶杀内容等。如有违反，账号将被限期改正、暂停使用直至注销。国家网信办副主任彭波表示，此次整治行动的一个目标是“看到别人上网的名称，是不恶心的，不乱的，是舒服的”，使网络空间更加清朗。

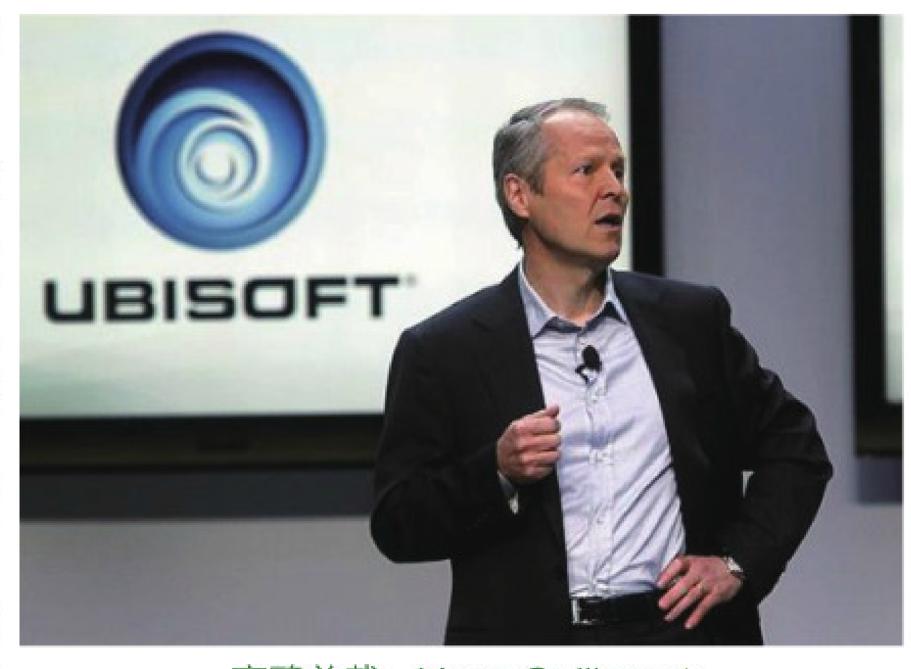
图中使用枪械图，而被苹果拒绝通过审核。前不久上架的移动射击游戏《Tempo》就有这样的遭遇。该游戏开发商Splash Damag爆料称，苹果要求他们在截图中对枪械打马赛克。

另一家开发商Team Chaos透露，在游戏《Rooster Teeth vs. Zombiens》中，苹果要求他们将应用图标内角色手中的枪隐藏。而最终，这家公司将那支枪修改成了一根棒球棍。OrangePixel的经历更“杯具”：由于游戏《Gunslugs 2》的预览截图中出现了像素化的暴力场景，苹果拒绝通过其最新版本更新。OrangePixel表示，完全相同的截图一直存在于《Gunslug 2》应用商店介绍中，而苹果此次拒绝放行，表明这家公司很有可能会加大对游戏介绍和截图中暴力内容的审核力度。

除了前述三家公司，多家射击手游开发商也向媒体证实，他们被苹果公司勒令移除截图内的枪械元素。但或许是慑于苹果的威权，这些开发商不愿透露姓名。

### 育碧：《孤岛惊魂》系列将会继续延续下去

作为育碧旗下的系列游戏，《孤岛惊魂》在FPS玩家群体之中引起了广泛的关注。而备受瞩目的《孤岛惊魂4》截至到2014年12月31日销量更高达700万套。育碧总裁Yves Guillemot表示：《孤岛惊魂4》的销售表现大大超越了育碧对于这款游戏的期待，这款游戏截至目前的销售量已经快要超越《孤岛惊魂3》的累计销售数据。



育碧总裁：Yves Guillemot

近期，在财务会议上，Guillemot谈论了此游戏品牌的未来。虽然他并没有证实《孤岛惊魂5》或者此系列其他新作的发表，但他确实暗示了《孤岛惊魂4》并不会是这个颠覆常理的动作游戏品牌的最后一款作品。他坦言：“《孤岛惊魂》系列将会继续延续下去，而且在射击类型游戏中这款游戏也是佼佼者。”

早在此前，就有粉丝在推特上询问何时回出《孤岛惊魂5》时，《孤岛惊魂4》的创意导演Alex Hutchinson回复到：当大多数玩家将《孤岛惊魂4》通关了，《孤岛惊魂5》就在那儿等着你们。虽然《孤岛惊魂4》因游戏内容过度暴力而遭到游戏权威杂志编辑Chris Plante的批评：“它尝试走一条与暴力视频游戏不同的路子，但在游戏中，玩家依旧大开杀戒，却全然不知原因是什么。”但这并不影响广大粉丝的喜爱。

同时，育碧还计划将《孤岛惊魂》系列游戏搬上电影荧屏。




这些年张孝全简直是在逆生长

# 我想做让玩家感受“！”的作品

## 对话上海软星张孝全

文丨Joker

2015年2月6日，一则“上海软星复活重建”的消息在国产游戏粉丝中间炸开了锅，在大家都为此事件是否属实感到疑惑之时，姚壮宪姚仙在微博回应了我们的微博报道并确认了这条消息的真实性，还告诉了大家重建的上海软星将由制作人张孝全回归统筹全局，之前的上软老员工部分也回归入职。

至此，上海软星顺利复活。

说来也巧，7年前，是软星科技在大陆地区设立分部的第七个年头，但那时上海软星由于各种原因被迫解散。而7年后的今天，上海软星重新上路，7年仿佛成为了一个轮回。上一个7年上海软星给我们带来了《仙剑奇侠传三》《仙剑奇侠传四》《阿猫阿狗2》等优秀的游戏，接下来的7年，上海软星能为我们带来什么样的作品？

怀着这个疑问，我们对重新回归软星的张孝全进行了一次采访，希望能够了解一下他这些年的经历，以及上海软星的一些动态。

整个采访过程很顺利，你能从他的字里行间里感受到他的锋芒，但是这种锋芒并非那种刺人的痛，而是能够让你理解的一些他自己对于游戏的态度。

**下文的“大”指代大众软件，“孝”指代张孝全**

## “10个月前的我，我现在看起来都觉得自己幼稚”

互相寒暄的开场后，我们聊到了之前的接触。张孝全告诉我说大软对于他来说是一个很重要的回忆。之前在“仙三外传”上市时，大众软件也曾经对他进行过一次采访。为了准备这次采访，我也将那份10年前的采访重新翻出来看了看。聊及此事，张孝全感到些许诧异，他说：“喔？那个别看了，太久了，真的太久了，别说10年，我现在可能连10个月前的我都会觉得太幼稚。”

**大**：但是有一些观点还是很有趣啊，比如那时候你说你会看《棋魂》《猎人》等漫画来了解年轻人喜欢什么，现在还会看么？

**孝**：现在依然在看，什么都看，看的新、快、多。

**大**：现在喜欢用什么方式来贴近玩家？毕竟我们做游戏，了解玩家想玩什么很重要。

**孝**：嗯，你的问题有意思。要说怎么贴近玩家的话，就是我也一直维持着玩家身分。因为我也是玩家，天天会玩，这既是兴趣嗜好也是做功课，所以对很多东西感同身受。不敢说理解，但是是站在很接近很接近的位置。

**大**：我觉得这一点其实很重要，之前有接触过一些制作组，其实他们自己在游戏方面阅历并不丰富，大多是看到这一行近些年有利可图就加入了。

**孝**：哈，其实我觉得蛮好的，这不也是一种行业在蓬勃发展的象征指标么。

## “最近在玩EVOLVE（《进化》）是2k的工作室做的游戏4V1对战，很美式，极有肌肉感的美术风格。”

张孝全以让自己依旧是一个玩家的态度来贴近所有玩家，那他喜欢以及最近在玩的游戏成为了我们最为好奇的，就这一点，他显然也有很多想说的话。

**大**：你自己最喜欢哪一类型的游戏呢？

**孝**：我没有特别针对什么类型偏好，ACT、FPS、RTS、RPG，AVG都玩。国内同业不论大厂小厂的作品也能玩的都玩。

**大**：那还真是博爱啊，最近在玩的是什么？我最近的时间都杀给《炉石传说》了。

**孝**：哈哈，“炉石”好物啊，我最近在玩EVOLVE（《进化》）是2k旗下工作室做的游戏，4V1对战，很美式，极有肌肉感的美术风格。因为对战多半都讲究人数均衡，这款敢挑战不均衡对战我很感兴趣，大概玩了半个月，觉得很有意思。

**大**：哈哈，我们编辑部最近也有一个小编辑在玩《进化》，视频组还做了几个进化的视频，反响还不错。

**孝**：哈哈，那我可要去看看。

## “不是战斗模式老旧这么单纯的问题，而是你整体并不够吸引人。”

一个很有趣的契机下，我们聊到了有关于国产游戏模式的一些话题，张孝全表达了一些看似尖锐却很有想法的观点。

**孝**：刚才看了下你们的视频合集，看到《生化危机启示录2》，是我下一个打算玩的，你们玩过之后的感想如何？

**大**：算是毁誉参半吧。

**孝**：喔？

**大**：我个人的评价大概是比《生化危机6》好，但是不如系列的4代。

**孝**：这个系列6代很多人给负评，但我觉得不错，至少它敢踏出那一步，已经很了不起，4主线7主角，这是很有挑战性的开发。

**大**：这点倒是，就像《英雄无敌4》和《三国志12》那样，虽然比之前大变样，但还是很有乐趣的，但是我觉得他们最大的通病就是大幅度转型之后显现出来的不成熟。

**孝**：嗯，往往都是这样，扣掉Bug跟QTE这种问题，其实转型后的不成熟大多是大量外包的结果，因为最近的游戏开发量巨大，所以发包数量失控，这就导致整合不足，最近3A大作都有这问题。《进化》也有这状况，但它最大的问题是CBT（封闭测试）这么久的游戏，怎么会在平衡上有这么大问题？

**大**：毕竟这个游戏现在还处于测试版，还有很多模式没有展现么，后续还有改进的空间，他们之前的《求生之路》其实就做的不错。

**大**：其实国外3A大作很多的外包都是交给国内来做的，你知道么？

**孝**：当然知道啊，这些年就是想多学习多接触挑战，做一些跟海外有多联系的工作。当年都是听别人说外国怎么强大怎么好，我想亲眼见见。所以才有这些年的经历。其实我发现北美、日本、韩国固然有其强大的地方，但是开发游戏所遭遇的难题全世界有很大的共通性，非常有趣。

**大**：那就出现了一个问题，从我们能够外包这些3A级大作的制作上来看，其实我们的技术实力是已经达标了的，但是为什么依旧缺乏勇气去做一些尝试，你觉得原因在哪？是因为资金还是市场？其实这类转不转型的话题一直是伴随国产游戏的，对于这一块你是怎么看？

**孝**：转型的话题啊，是指怎么样的转型？

**大**：有一种声音就是在说国产游戏这几年都在固步自封，太执着于回合制的战斗形式（其实还在坚持的几部作品就是这样）。

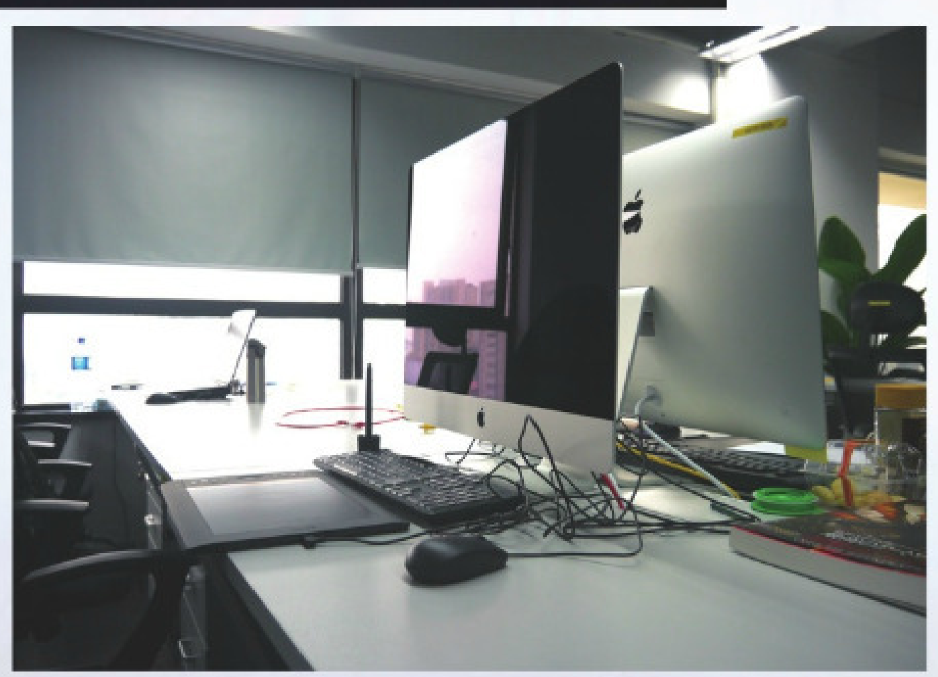
**孝**：哈哈哈，其实我觉得不是战斗形式的问题。我反问个问题，游戏最赚钱的类型是哪些，你应该知道吧？车、枪、球对不对？

**大**：以目前世界的情况来看，没有错。

**孝**：但是车、枪、球三大样，究其游戏模式上并没有根本上的突破不是么？我们就简单的说游戏核心吧，枪：会动的就打死；车：油门按着绕圈、球：规则万年不变（篮球就办法丢进框里，足球就想办法踢进门里）。尤其是球最明显，足球规则基本上都相同，用游戏语言来说就是战斗系统没改过。

**孝**：这么说绝不是说我在说枪、车、球不好，相反的是，很多人都喜欢这些类型不是么？所以这并不是你战斗模式走回合制这么单纯的问题，而是你



如今上软的工作环境和设备看上去都还不错

整体并不够吸引人。

**大：**你的意思是每一种类型的游戏有他相应承载的内容，有一种最适合它的表现形式？就像我比较喜欢的《神秘海域》和《古墓丽影》系列，他们将RPG和FPS系统结合的很好。

**孝：**你说对了，一款产品是一个整体不能分割看。所以战斗回不回合不是重点，而是你整体有没有抓得够好，你说的例子很好啊，同样是车、枪、球战斗模式，“神海”就这么好玩，不是吗？GTA也是啊，车、枪、球一次满足，但是还是很好玩，对不对？

**孝：**所以，如何把握好游戏整体也是上软团队永远的精进目标。

## “认真的说，国产游戏最缺的是信心与人才。”

**大：**你觉得目前国产游戏在这方面最需要加强的是什么？一款游戏的确是一个整体，但是这个整体中最不足的是哪点呢？

**孝：**哈哈，认真的说，是信心与人才，当然还需要有点冒险精神。

**大：**哈哈，就跟我们传统的纸质媒体一样，很多人才都去做网游（网媒）了嘛？

**孝：**哈！很类似又不太相同，应该说更专精的分类上的人才很缺。

**大：**哦，更专精？能详细说说么？

**孝：**比如有前瞻性的美术设计师，或者很有想法又能写的编剧等等，这种很专业的人才。

**大：**哦，这的确是，就像都在说的，国内的电视剧电影现在最缺的就是好编剧。

**孝：**因为要接地气也要迎合市场潮流的缘故，所以很多美术设计师画出来的东西都很像，因为走的是商业主导的路，并不是说商业化不好，而是这样导致大家对太过有风险的事情不敢碰，比如创作点什么。我觉得敢去做点什么的人还是要多一点，也要多点空间。

**大：**也许这就是市场对创作的反向影响吧，毕竟作为一个公司来说，是否能够盈利关系到它的生存啊。

**孝：**是啊，两者要平衡兼顾最好，上面也特别说了，商业化并没有错。

## “就是一连串的巧合与时间点的碰撞，就又撞在一起。不一样的团队，新的挑战，姚仙不断释出的善意，是我回归的最大原因”

谈过了之前，我又将话题绕回了张孝全自己，相信这次上软重建让的很多玩家重新将目光聚焦到了张孝全身上，为什么会重建上软？是什么契机让这件事情发生？怀着这些疑问，我们重新将话题有拉回了上海软星身上。

**大：**恩，好了，在说回你这边，给我们说说这次上软重建一些故事吧，比如重建的契机？以及你为何会选择回归？

**孝：**哈，被你问倒了，其实没啥可歌可泣的故事……

**大：**哈哈。

**孝：**就是一连串的巧合与时间点的碰撞，就又撞在一起。

**大：**很多玩家都会想着这可是大事儿啊，笑犬都回来了，我们又有盼头了。

**孝：**大家都知道大宇是全新的经营团队吧？这个经营团队的想法非常有趣，要做的事情也很有挑战，对我来说不是回到个巢里躲起来，反而是一个很精采的冒险。加上姚总一直释放的善意，他是我前辈也是曾经提携过我的人，我也不能一直给他闭门羹。

**大：**哈哈，的确，姚仙个人的魅力的确会让人感到温暖。

## “这几年既有付出也有收获，对我的成长很大”

**大：**那我们就从头来梳理一下吧，你之前从上软离职后去了哪里？

**孝：**都一直在做游戏或跟游戏有关的事情喔，我去了游戏橘子，担任过开发监督，后来转任上海分公司的开发总监，又转作为新成立的子公司的COO，直到爆发NEXON的事件，我离开游戏橘子后前往DeNA担任制作人。

**孝：**这些经历中很长时间是跟欧美还有日韩的游戏人一同工作，如我上面讲的，当时离开就想要体验一下广大的游戏开发世界。很感谢这些过程中一同工作的伙伴与提携过我的人，这过程中得到很多珍贵无比的知识还有友谊，这是一趟付出与收获相对

的很棒的旅程。

**孝**：而今天会重新选择大宇，也说明大宇跟7年前很不相同。

**大**：你觉得你从这些厂商身上学到的最珍贵的经验是什么？

**孝**：我觉得是在所谓商业与产品创新之间的平衡拿捏，还有就是对产品开发的执著，都很了不起。离开大宇之前的开发工作都跟产品营运或者一些当时正走红的商业模式无关，而在这些地方都能够直接接触到。亲身参与才能真正理解，不是吗？

**大**：这些年对你来说一定是一次非常成功的成长之旅

**“我是希望这款产品玩心重一点，当它出现的时候，看到的人头上会有个‘！’这种感觉。”**

上海软星此次定位手游开发，也在玩家群体里引起了一些争议，对于这一点，张孝全有着自己的想法，而对于将要开发的游戏，他也有着自己的期盼。

**大**：我们再说回到上软，之前的消息是上软此次定位在移动游戏？

**孝**：对，没错，会这样选择仅仅只是使用者习惯发生改变，当使用者习惯改变后这就是一个不可逆转的过程，你开了车子就不会回头去骑马当日常交通工具了，所以这只是呼应使用者的简单选择罢了。

**大**：那上软的第一款产品有开始策划么？会延续之前的品牌还是打算全新创造？

**孝**：已经有了，是品牌的“延续+创造”喔，不过现在还不能说太多，暂时先卖个关子吧。我是希望这款产品玩心重一点，当它出现的时候，看到的人头上会有个‘！’这种感觉。

**大**：哈哈，理解理解，你现在在上软主要担任什么工作？是统筹全员还是会亲自上第一线开发呢？

**孝**：打杂喽……

**大**：哈哈哈哈，你还是真是谦虚啊，能聊聊现在整个团队的人员构成么？

**孝**：目前基本关键人才都到位了。有不少是多年合作的好友，也有被我死拖硬磨弄来的。不过大家目标都能一致，这点让我很感动。

**大**：这就是说基本上所有职位的员工都是相当有经验的？

**孝**：是的。

**大**：那这对一个初创团队真的很有帮助啊，能少走很多弯路呢。

**孝**：是啊，说好听点是这样，说难听点就是都老头子。哈哈！

**大**：哈哈，不过“老夫聊发少年狂”也是很有力量的啊！

**孝**：我也不知道究竟能发出多大力道，总之，多做少说，全力而为。

**“玩家觉得是，就是吧。但我不这么想，因为我没紫英这么了不起，如此花美男怎么可能原形是我。”**

有很多玩家都非常想知道张孝全之前自己创作的形象中他最喜欢的是谁，慕容紫英是否真的是以他为原型来创作，而这同样也是我们想知道的。

**大**：再来问几个玩家们非常关心的消息吧，你几乎参与了“仙剑5”之前的所有系列游戏的制作和人物设计，你最喜欢的人物是哪个？

**孝**：我的答案你会失望的。

**大**：哦，此话怎讲？

**孝**：答案是都喜欢！

**大**：哈哈哈哈，毕竟都是自己亲生啊，选不出来也正常。有特别偏爱的么？（我要在垂死挣扎一下）

**孝**：哈哈，真的是这样，这个答案以前是很官方的啦，不必得罪人。但是随着时间这答案变成真心的了。因为怎么看都很有意思，觉得自己当时怎么会这样想，每个都有点这里那里的缺点，但时间又不能回头也没法改掉，这真的很有趣。

**大**：好了就不再逼你说啦，之前很多玩家都将慕容紫英视作是以你为原型来制作的，这一点你有什么要说的么？承认你就是慕容紫英么？

**孝**：玩家觉得是就是吧。玩家能这样想我真的很惶恐，但我不这么想，因为我没紫英这么了不起，如此花美男怎么可能原形是我。以我为原形创造只会创造出个坐在沙发上打游戏的宅男，哈哈。

**大**：你可是被许多玩家视为软星第一男神的男人啊

**孝**：还有此一说！这可吓到老夫了！

**大**：哈哈，多去微博看看，你在许多仙剑粉丝的眼中可是非常有人气的呢

**孝**：玩家的恭维我就虚心接受，但是放心，不会因此而骄傲，哈哈。不过说到微博，我最近正在苦思要写什么好，有没有建议？

**大**：其实都在关注你最近开发的游戏，和日常的生活吧，或者多和我们进行互动啊！

**孝**：哈哈，好的，没有问题。

**大**：那我们就一起期待上软的第一部作品吧，十分感谢你抽空接受我们的采访，最后代表大众软件祝上软一切顺利，新作品一炮而红！

**孝**：谢谢，也祝福大软长长久久，生生不息。

在这次采访前，我曾经想过这个在我入行之前就已经战斗在游戏研发一线多年的制作人会是什么样子，也曾向之前与他有过接触的8神经询问过。8神经告诉我说，10年前我去采访他时最大的感受是他是一个非常直率且亲和的人，有什么想法都会和你交流，同姚仙很像。

而此次采访后，我感受到的反而是其一直都在寻求挑战的态度，这对于一个已经在行业内奋斗了十余年的老兵来说，难能可贵。他愿意吸收不同的知识来充实和完善自己，同时对自己认定的事情能够有信心和行动力去完成。

上海软星此次能否成功，谁也不知道。但是我希望它能成功，因为我很期待那个能让我头上出现“！”的作品。P

# 一起玩过的日子
## ——漫谈国产游戏的黄金时代（上篇）

策划 | 本刊编辑部




导读

# 前言

**“2015年是国产单机游戏大年。”**

在报道今年的国产单机游戏时，有不少媒体都使用了这一说法。原因自然是2015年将有近10款PC平台的国产单机游戏发售，其中不乏重量级IP的续作，比如《仙剑奇侠传六》《新武林群侠传》《轩辕剑外传：穹之扉》等，也有充满突破精神的全新IP如《御天降魔录》。最难得的是，这些作品大多在开发阶段就找好了代理运营公司，这些代理公司包括畅游、完美世界等真正的国内业界巨头，它们在拿下代理权的同时，已经在策划更深入的利用和打造这些单机游戏品牌。这样的情形，已经有多年未出现过了。

不过，虽然在时隔多年之后国产单机游戏迎来了一个新的高峰，但争议依然存在，最被玩家诟病的一点就是近些年的国产单机游戏在创新精神上的缺失。首先是题材只有武侠仙侠类，然后是类型大多为RPG，接着是剧情总绕着谈情说爱来，最后是战斗模式不敢脱离回合制的怪圈。类似这样的批评，近些年来一直没有消散过。这时候也总能看到有一些老玩家在感叹：当年的国产单机游戏可不是这个样子，那个时代的游戏什么类型都有。“那个时代”究竟是什么时代？如果宽泛一点，大约是在1996年～2005年的10年间，迄今为止也过去了整整10年了。许多玩着LOL长大的年轻玩家，并没有亲眼见证过那个时代。

如果说，2015年有近10款作品面世就能算作单机游戏大年，那么那个时代的每一年都是单机游戏大年。这样的说法并不夸张，在那个时代，尽管媒体和玩家已经开始接触到来自国外的精品大作，但是在许多媒体的版面和玩家的心目中，国产单机游戏占有和国外大作同等级的地位。即便是当年红极一时的盗版系列“藏经阁”，也常常选择最新的国产单机游戏来作为每期的头版推荐游戏。量变引发质变，2000年以后，更有数款国产单机游戏走出了国门，真正在国际上造成了影响力。

从本期开始，我们推出一个大型专题来回顾那个国产单机游戏的黄金时代。这个专题不以时间为线索，也不以单个的游戏公司和具体游戏为线索，我们尝试以不同的“话题”来整理那个时代的游戏，我们希望能以新的角度来让读者们回顾和了解那个时代。值得一提的是，这些话题里并不包括如今最火的“三剑”——“大宇双剑”与后起之秀“古剑奇谭”，作为现今最成功的国产单机游戏品牌，它们已经被提到得太多了。这一次，我们不再将它们放入主题中。

这是一个颇有难度的工程，但是在故纸堆中整理资料的时候，我们却收获了无数的感慨和惊喜，这又是一个充满收获的过程。

温故而知新，那么，请各位和我们一起开始这一趟时光之旅吧！

---

# 国产策略三国：怒其不争还是对手太强？

文 | 蓝星

早几年，玩家提起策略类三国游戏，讲的都是光荣（Koei）的《三国志》系列，话语中还会对如此民族的题材却是日本厂商做得好深以为憾。其实呢，在那个策略游戏大行其道的时代，国内厂商对策略类三国游戏多有尝试，不少作品都有其独到的亮点，之所以没有成名立万，像光荣《三国志》系列那样受到玩家的普遍肯定，在我看来，主要原因在于不少作品在距离成功很近的地方或迷失或偏执或退缩，或者是限于各种条件无法更近一步，这才是真正的遗憾之处。

## 一个颇具新意的开端

我们先来看看智冠的《三国演义》系列，1991年推出的《三国演义》有很多地方借鉴了光荣的《三国志Ⅱ》，但创新之处也有不少，比如语音系统，绝对是超前的。而且国人自己做的三国游戏，看起来就是亲切，火烧赤壁的场景配上“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄……”，绝对有感觉。就玩起来的总体感觉而言，并不逊于《三国志Ⅱ》。

这款游戏据称销量达到17万套，在当时是非常惊人的，这给玩家和智冠都带来了很大的信心，我们自己的三国游戏，能做得更好，当时大家都是这么觉得的。

但人生不如意十之八九，就在智冠紧锣密鼓地准备《三国演义贰》时，光荣也没闲着。我们现在已无从验证光荣是否从智冠《三国演义》身上感受到了压力，但光荣脚踏实地的努力，结出了丰硕的果实，陆续推出的《三国志Ⅳ》和《三国志Ⅴ》，虽说玩家众口难调，









左《三国演义》一代在借鉴他人的同时也有自己的创意

中《三国演义贰》的大盒包装显得非常精美

右《三国演义叁》尽管Bug成堆，但仍具颇多亮点

但都承认是DOS平台下三国游戏的巅峰之作，无论画面还是可玩性都达到了当时的最高水平，光荣策略三国霸主的姿态逐渐显露出来。

而智冠明显是仓促应战，因为1996年推出的《三国演义贰》，现在留在玩家记忆中的就剩下海量Bug这一条了。其实《三国演义贰》依旧是诚意多多的游戏，比如从一代沿袭下来的语音系统，听着“刘……备不擅农事，委之必生民怨”，也是乐在其中。再说那3D单挑系统，是不是真3D啥的先不讨论了，毕竟限于当时的硬件环境，事实上，光荣的《三国志》系列如今都12代了，也没这么个单挑系统。

问题就出在开发时间的把握上，海量的Bug就说明了这点。就连前面提到的单挑系统，显然也是没经过测试的（估计是没时间了），我用刘备连斩曹操、夏侯兄弟，这已经很夸张了，但用关羽，无论如何也搞不定杨修（其实低武力的文官都是如此），因为这厮体力一减就逃跑，逃跑100%成功……

智冠对自身产品海量Bug这事儿心知肚明，其补救措施拿到今天来看也该点个赞，全面回收已经发售的产品，补发新版本光盘，但说实话效果很一般，新版本修正了此前游戏中的一些Bug，但又带来了一堆新的Bug。

以事后诸葛亮的角度来看，智冠完全不应该迫于各种压力而仓促推出游戏，《三国演义贰》本身并不是差游戏，只是Bug毁了它，如果能多花些时间进行后期测试除Bug，结果会大不一样。而那个时间段，正是DOS游戏向Windows转型的阶段，其竞争对手光荣的《三国志Ⅵ》从Windows编程的角度看，只是马虎过关而已，如果《三国演义贰》能除清Bug，搭上Windows平台，那情况就会大大不同。

但假设只能是假设，被初代产品吊高了胃口的玩家和智冠，都不可能允许产品一再延期发售，于是悲剧无可避免。

此后，我和很多同好在谈起《三国演义》这个游戏系列时，曾说过下面的话——如果还有《三国演义叁》，不管游戏质量如何，至少可以说智冠是条汉子，坚持下去不容易。

《三国演义贰》的惨败，让这个游戏系列的前景充满了不确定性，不过智冠还是坚持下来，2000年《三国演义叁》面世了，可惜，本作重蹈前代覆辙，大大小小的Bug让人哭笑不得。屋漏偏逢连阴雨，光荣2000年初发布的《三国志Ⅶ》，加入了人物培养成分，着重以“人”的视角进行游戏，画质、音乐方面也有不小进步，两种相比输赢立显了。

其实平心而论，《三国演义叁》也还是有颇多亮点的——将即时战略、模拟建设等玩法加入进来，城池建设已是页游时代三国游戏的雏形，从采集资源、修建原料工厂、生产兵种到集结兵力上战场，可修建的建筑物共有十三种——冶铁场、锯木场、军火场、养马场、兵工厂、军营、校练场、行口、市集、学堂、粮仓、行政会堂和城墙。在战斗方面采用回合制，在战场上加入了真实的昼夜时间概念和季节、天气、地形等变化，从而影响兵种和谋略的应用。美术方面，国画风格的界面和引自央视《三国演义》中的人物头像，也都




**左上** 《三国演义叁》命令窗口的“小人书”画风，颇受玩家喜爱

**左下** 笔者个人认为，《三国群英传Ⅲ》是整个系列最辉煌之作，后续产品缺乏创新

**右** 《三国群英传》系列4、5两代的画风，细看之下区别还是很明显的
















**上** 《三国群英传》系列6、7两代，就人设来看没法不让人想起光荣的“无双”系列

**左下** 前导的《官渡》是款很另类的产品，从中能看出国内早期游戏人的探索和努力

**右下** 毁于Bug的《龙腾三国》

让人眼前一亮。

《三国演义叁》其实已经有了和光荣《三国志》不同的构架，并且有了很多新特色的雏形，这些都是不错的开端，可惜造化弄人，智冠已经无法坚持下去了，明明是曙光在前，也许成功只是一步之遥。

### 开创新玩法的三国策略游戏

接下来再说说由奥汀（后来的宇峻奥汀）出品的《三国群英传》系列，该系列单机作品共出了7代。

1998年《三国群英传》1代的出现，绝对可以称为横空出世，因为游戏不再是经典的回合制，游戏的重心也集中在战争方面，内政和其他系统被尽可能的简化。3D战场可调整镜头远近，武将的各种大招也很华丽。

总体来说，《三国群英传》带来了策略类三国游戏的新玩法，玩惯了回合制的玩家还真得适应一下，不怕大家笑话，我第一次玩这个游戏时，游戏时间进行到公元280年还没统一，然后，屏幕上显示说司马炎统一中国，游戏就结束了……

《三国群英传》系列的出现，给了玩家一个新的希望，我们有自己的三国游戏玩了，虽然算不上原滋原味的策略三国，但只要打得爽，其他也就无所谓了。

很快，奥汀又推出了《三国群英传Ⅱ》，严格地说，2代只是1代的加强版，奥汀还在“消化”自己的成功，成功者如果不知道自己为什么成功，他就无法继续成功下去。

《三国群英传Ⅲ》延续着系列的成功，内政系统得到一定的改良，增加了“自立新君主”的功能，增加了武将的带兵量，还多了武将擂台赛和突发事件等新的设定。

到目前为止，《三国群英传》系列发展一切正常，但这个系列从一开始就存在的制约开始显现。前文已经说过，《三国群英传》系列的优势，就在于它的战争系统，如果这个系列要继续做下去，必须在战争系统方面有革新性的内容。提升画面质量、增加武将带兵人数搞什么千人对千人……这些都是小打小闹。而如果全面强化游戏的内政、外交等系统，游戏原有的特色反倒会消失殆尽。

那么战争系统的革新性内容到底是什么呢？我不知道。宇峻奥汀显然也没找到正解（又或许是限于那个年代，正解根本不存在），虽然后续的作品画面一代比一代漂亮，在游戏细节方面也都做出了不少调整，但这个系列，再没有了惊艳的感觉。

这一切并不怪宇峻奥汀，《三国群英传》系列的一炮走红，本来就是剑走偏锋。它因它的战争系统而红，也受困于这个战争系统而无法取得突破，这个游戏延续到7代，已经找不到发展的方向。但不管怎么说，《三国群英传》系列在策略类三国游戏领域闯出了自己的一片天，在“特色即存在”的如今，在玩家心中留下了亮丽的色彩。

### 令人遗憾的半途而废

除上述两款经典之外，当年由前导软件的出品的《官渡》，绝对是三国游戏中的奇葩，这里的奇葩，绝对不是贬义词。《官渡》这款游戏是1996年出的，却是基于Windows 95的游戏（大家可以对比一下同一时期的《三国志》和《三国演义》系列）。这款游戏的全称叫做“古代战争仿真游戏系列三国之一：官渡”，涵盖时间并不是一个完整

的三国时代，甚至也不是期间的一段时间，只是一场战役。

《官渡》的主创意据称是前导老总边晓春亲自做的，很多设定非常独特，比如说游戏里玩家指挥的是一支支军队，而不是一座座城池（这其实显而易见，因为游戏本身反映的是一场战争，而不是内政、外交、军事一把抓那种层面的运筹帷幄），又比如说游戏存在的即时制的成分等等。设想虽好，但在那个时代，已经超出了程序的实现能力，《官渡》的最大问题在于程序AI的低下，实际上电脑AI低可不只是《官渡》的问题，即便是《三国志》系列，也一样有这个问题，但是在《官渡》这个游戏体系里，AI低的问题不但无法用其他方式稍作弥补（比如说稍微作弊一下），反而更被彰显出来了。最后，这款游戏就真如它的名字一样——古代战争仿真游戏，更像是演示官渡战役进程的多媒体光盘。顺便说一下，《官渡》也采用了央视《三国演义》电视剧中的人物肖像。

如果说《官渡》还有其特色，有自己独到的想法，那么接下来的《赤壁》在我看来差不多就一无是处了。学别人不是不好，但是把《赤壁》整成三国版《魔兽争霸》，就没什么意思了。有追求的厂商，想做出自己的游戏系列，就不能是张三有名学张三，李四有名学李四，必须有自家独到的东西，《赤壁》单论可玩性远在《官渡》之上，但有什么意义呢？《赤壁》的推出，意味着前导对自己此前探索的放弃，它再也做不出自己的三国游戏了。

## 还有更多的尝试

大概是在1996年前后，出现了一款叫《龙腾三国》的游戏，画面还不错，游戏模式是学习《吞食天地》系列的，君主出城后就是RPG，进城呢就是策略。游戏的系统设定有些新意，我很玩了一阵子，而毁掉这游戏的依旧是Bug，最有名的就是“君主进出城加兵力大法”，这是被当做秘技来用的，其实呢就是Bug，只不过对玩家有利，就没人计较了，还有其他莫名的Bug，有时还会突然跳出（现在叫闪退）。

我是很喜欢这款游戏的，因为我对《吞食天地》无感（是不是很奇怪的理由？其实光荣的知名游戏系列《太阁立志传》也是这个路子），最后是生被Bug逼退了。如果现在这游戏出个Windows复刻版，把Bug除干净，我还是会玩的。

除了上面提到的这几家，国内尝试做三国游戏的还有不少，大概是1999年的时候吧，有一款名叫《烽火三国》的游戏，也就是那个时间段，还有一款叫《三国霸业》的游戏（两个游戏好象也都出了后续版本），这两款游戏共同的特点是加入了较多的即时战略成分，让我有些接受不了，现在说起来挺可笑的，但从那个时代过来的老玩家，一定记得当时的一些争论，比如游戏是不是即时的就比回合制好，画面是不是3D的就比2D的好这样的问题。说不定这也正是这两款游戏（以及其他相似游戏）没有火起来的理由。简单讲就是生不逢时啦，已经过了回合制策略游戏的黄金期，不得不加入别的游戏类型或者游戏要素，玩家肯不肯买账是一回事儿，自身的技术实力能不能很好把控又是一回事儿。现在想来，这两款游戏都是大可玩一下的，当时没仔细玩，是颇为可惜的事情。

啰啰嗦嗦说了这么多游戏，没提到的一定还有一些，那个时代勇敢的尝试者不少，他们的故事都很精彩。努力没有失败，但确实留下遗憾。现在已经不是策略类游戏的黄金期，但是知名IP改编手游的浪潮却还赶得上，不知道会不会有出手一试的，这也确是值得期待的事儿。

**左** 《三国霸业》系列整体质量尚佳，却没能在玩家中产生较大反响，只能说是生不逢时

**右** 《龙腾三国》的画风我很喜欢，加入了冒险成分的游戏模式也值得肯定，却因为那些奇怪的Bug，让它难成经典佳作






# 另类三国——从卧龙与凤雏到雪傲天与紫丞

文 | 呼吸机 一丝blue

作为国内文化产业的第一IP，当初统治单机游戏的思路和现在卡牌、手机游戏和页游的思路类似。没有题材？三国就是个万能的题材。在那个做游戏还显得很单纯的时代，三国成为了许多战争策略游戏的首选，拜这些游戏所赐，三国历史故事与其中的著名人物变得越来越有影响力，三国在游戏圈中的地位就这样渐渐超过了与它并列的另外三部名著。

然而历史给国产游戏开了一个玩笑，那就是同样迷恋三国文化的日本制作出许多经典的三国策略游戏，从结论上看光荣的《三国志》系列在策略性与可玩性上基本碾压了同时代的国产三国策略游戏。在这样的大背景下，国产游戏走上了曲线突围的长征路，将三国人物与其他类型的游戏结合起来，创造出了许多如今看来很另类的三国游戏，正是这些游戏组成了当时国产单机游戏另一道独特的风景线。

## 三国与RPG

2000年以后，传统国游山穷水尽，对历史的变相演义成了新世纪的尝试。把三国人物塞到角色扮演游戏里面，剧情在历史、神话、言情等题材中挣扎，乍看之下不伦不类，但回想起来，其中许多作品反映的正是那个时代国产游戏的挣扎。三国题材的RPG集中爆发式诞生，主要集中在2000年之后，这时正值游戏硬件更新换代。日本光荣由《三国志》系列的开发转向《真三国无双》正是在这个时候。传统的国产三国游戏纷纷遭遇瓶颈，出奇制胜成为许多厂商尝试的方向。RPG作为国产游戏当时为数不多的强项，自然与中国自身历史的三国题材一拍即合，在2000年之后的几年里形成一次集中式爆发，其中不乏让人印象深刻之作。

1999年天基资讯推出《三国伏魔传》，一款以三国为线索的魔幻RPG。游戏的主角原本是战死沙场的无名小卒，被南华老仙救回后矢志要解救天下众生，结果因缘际会下结识了三国的著名人物。2001年GAMEONE推出回合制RPG《卧龙与凤雏》。2002年智冠推出由日本漫画改编的游戏《龙狼传·破凰












**左上** 天基资讯开发的《三国伏魔传》
**左下** 由GAMEONE推出的回合制RPG《卧龙与凤雏》
**右上** 智冠的《龙狼传·破凰之路》为穿越题材，由日本漫画改编
**右下** 《卧龙与凤雏》中的历史人物形象完全颠覆

之路》，游戏以现代人回到三国时代作为主要情节，拥有漫画的支持剧情有保证。同样在2002年，新瑞狮推出《吕布与貂蝉》，一年后推出《反三国志》，玩家分别在两款游戏里扮演吕布和诸葛亮。

以上作品往往将三国与穿越、神仙、鬼怪、邪恶势力的阴谋等联系在一起，其中最大的特点是对爱情的强调。历史人物自由恋爱，大胆到匪夷所思，游戏流程则没有突破各大历史战争的串接，一旦进入原创就草草收尾。游戏中，主角除了能呼风唤雨，也能使用召唤兽，还有神兵利器可用，这种剧情在设定思路上至少比历史题材有所突破，画风上也比更正统的、杀气腾腾的三国战略游戏明亮了一截。几款作品在单机大潮里并不显眼，各有拥趸。玩家虽然扮演有名有姓的历史名将，但游戏中强调的是不爱江山爱美人，体现的是个人情感凌驾在历史时代之上的思路。《三国伏魔传》的神话和《反三国志》的爱情，从英雄情结到个人至上和宿命感，可看作是国产游戏由盛转衰时对过去的反讽。当三国策略游戏做无可做之时，日本光荣转向了《真三国无双》这样的动作游戏，而国产游戏走上了RPG之路。回想起来，当年也算是国产厂商敢想敢做的时代，但沿着神话和爱情道路走，最终只能越走越奇，一部比一部夸张，最终脱离三国。

弘煜2003年推出《征天风舞传三国志异》将幻想再向前推进一步。当时，染着黄发的女主角都引起了玩家一些争议。单从这部游戏的世界观来说，设定比《幻想三国志》和《轩辕剑五》更加整体，融入的御天门和天外之民神话元素浑然一体，没有“千年爱恋”的矫情或“黄帝蚩尤”的尴尬。和之前的游戏在历史与神话中扭扭捏捏不同，《征天风舞传》将幻想推到了一个极致，剧本也很出色，叙事节奏把握得很出彩。除了画面背景上显得保守（沿用了《风色幻想2》的引擎），人设和音乐都很现代，对话风格很摩登，半即时战斗的引入和快节奏的剧情思维映衬。各类奇兽、神器和千年恩仇一应俱全，历史人物则成为配角，史书上的全是幻象。游戏画面叙事把握不错，剧情整体没有冷场。而故事最后无奈、无力的结局，又像是对当时业内无论怎么努力都无力回天的隐喻。在游戏最后的结局后，有一段剧情明显表明还将有续作甚至是三部曲，但最终由于游戏本身没有受到欢迎而戛然而止。现在看来，永远也不可能等到它的续作了。

2003年6月，宇峻科技推出《幻想三国志》系列的第一部作品，使之成为三国RPG游戏中较成熟的作品，在2003年到2009年间活跃不断，一口气发行

**左上** 《幻想三国志》系列成为三国RPG最后的坚守

**左下** 《反三国志》的战斗系统借鉴了经典的日式RPG

**右上** 《幻想三国志3》虽然是2D画面，但更具立体感

**右中** 《征天风舞传》原本有意推出续作，但最后无疾而终

**右下** 《征天风舞传》光是主角的造型就引起不少争议













了5部作品，单从这个频率看，也能隐约看到一代制作人的热情。

《幻想三国志》系列亮点很多。单从剧本上看，作为系列最高潮的二、四两作，前者后期男一号脱队拉入敌方阵营，后者全程双线叙事，以及这两作后期对敌我双方角色反复拉黑和洗白，都算是足够大胆的手笔。每一代中势力关系都很复杂，棋局中任何一方都有若干有名有姓性格各异的人物。然而在2003年之后国产单机市场朝不保夕，制作组一直在停产和制作间挣扎，作品世界观残缺不全，加上题材上也是突出爱情（基情？）牺牲剧情，细节上也屡屡有让人遗憾的地方。

“幻三”的游戏虽然是2D画面，但采用45度视角，看起来更有立体感。战斗系统则采用回合制和半即时制，十分容易上手，没有把女性玩家挡在门外。作为最后一批2D单机游戏，“幻三”以自己的方式坚持到了系列的完结。游戏的元素都很紧凑：战斗、收集、养成、宠物、阵法、连击、招式和武器的进化一应俱全，并不在无意义的过场和啰嗦的动画上拖泥带水。“幻三”系列的历史就像2D国产RPG游戏的一次整体回顾，没有撑到走入国产RPG的3D时代，也没有网游继承这个品牌，的确可惜。

作为一度“双剑”之下二线游戏的统治者，弘煜和宇峻发出了那个时代制作人的声音：纵横在整个世界之上的角色、天马行空的剧情、快节奏的流程，出奇制胜的想法、完全个人至上的主题……骨子里，这个时代的游戏还是叛逆的，剧本中又不时流露出单机人无力回天的伤感，和打败最终Boss后主角群散场的空虚。

比起许多类型的单机游戏都在后来的网游甚至手游时代出现了“精神续作”，三国题材的RPG游戏却在《幻想三国志》之后再无建树，毕竟RPG与网游或手游等先天八字不合，也就谈不上有什么可以继承的了。后来连国产RPG的代表“三剑”都过得朝不保夕，更不用说没有独创IP的三国RPG游戏了，退出历史舞台似乎是命中注定。

## 三国与益智

除了将三国与角色扮演游戏相结合外，另类三国游戏还有一块巨大的领地那就是休闲益智游戏。

有关三国的益智游戏最早可以追溯到经典解谜游戏《华容道》。许多人童年时代都在“文曲星”等电子辞典上玩过这个游戏吧。从《华容道》之后三国便与益智游戏结下了不解之缘，也为那个时代淳朴的玩家带去了许多美好回忆，其中最有名的当数光谱的《富甲天下》系列。

《富甲天下》系列在游戏系统上模仿《大富翁》的模式设计，但将《大富翁》的现代商战背景替换成三国武将争霸，并且在后续作品中加入更多地图、道具，武将的单挑与军团作战的模式也都很有趣，每一代都有创新。为了与大宇卡通形象的《大富翁》相区别，《富甲天下》系列采用3D造型的Q版人物，刘备、关羽等Q版形象深入人心，以至于类似的Q版三国人物形象在当年形成一种潮流，包括动画《Q版刘关张》《大话三国》（Flash动画）等都受此影响。

由于《富甲天下》的成功，后来同类的模仿游戏层出不穷，甚至鼎鼎大名的《三国群英传》系列也推出《三国群英大富翁》这样的衍生作品，以武将卡牌的形式演绎三国时代的故事，直到2007年还有紫晶数位推出《三国大战》这样的游戏，但因为东施效颦而不怎么成功。后来的三国休闲游戏有的已经脱离《大富翁》模式。比如极真科技开发的《三国连环炮》把三国与《祖玛》嫁接到一起，也算是一种尝试。总体上说这些休闲三国游戏并没有将三国与《大富翁》玩法结合得很好，作为休闲游戏还可以，但并没有额外的突破，后来的众多模仿作品中也没有能超过《富甲天下》的作品出现。

光谱自己也曾经努力想在《大富翁》类游戏不再流行之后推出突破性作品，2001年的《三国立志传》就是这样的作品。该作的创意在今天看起来也许并不新鲜，但在当时，在演义历史里打打搞笑牌画画Q版是接地气的。这样的作品并非什么大创意，足够廉价易于制作的同时，也决定其难成大器。

除了《大富翁》类三国游戏，许多国内厂商也没有放弃将三国与其他中国






**左** 新瑞狮的《吕布与貂蝉》和《反三国志》一样拥有独特的世界观
**右** 爱情依然是“幻三”中重要的剧情组成部分

传统棋牌相结合的尝试。比如将三国与中国象棋结合在一起的《三国演弈》及其衍生作《三国棋侠传》，将三国与围棋结合到一起的《乌鹭三国英雄》，还有《暗棋三国志》等其他类型古怪的游戏。虽然这种结合从现在的眼光来看很牵强，有的只是借用三国人物去下棋打牌而已，根本没有太多新意，有的虽然为了三国的背景对游戏规则做了诸多修改，但由于人为的修改反而破坏了原来棋牌游戏的平衡性，让游戏变得不伦不类。总体上，棋牌系的三国游戏并没有取得太大成功。好在这种失败并没有让国产厂商放弃，棋牌类三国游戏最终得以通过《三国杀》的成功推出而延续下去。如今《三国杀》在国产桌游领域的影响力自不必多说，它在网络上推出的多种类型的在线对战版也继续向大家说明三国棋牌依然有它的市场。就在2014年底，以《三国杀》为核心玩法的手游也已上线，棋牌三国游戏从页游走向手游，继续焕发出独有的生命力。

除了以上这些三国益智游戏之外，最后还想提一款算不上游戏的游戏，那就是《煮酒论英雄·三国演义知识问答》。这个小程序并没有多余的画面，只有简单的背景音乐与容量丰富的有关《三国演义》小说的题库。当年整个宿舍的同学努力做题冲击满分的劲头至今让人怀念。自以为对三国演义非常了解的人会发现，想要答对所有题目并没有想像中那么容易。

现在看来，单机大势已去的2000年代并不一无是处，盘点几部作品，即便一直在2D和2.5D间徘徊，玩家也毫无怨言。与当下评论界用“国际化”单一指标对国游拔苗助长和画面死磕相比，当时的敝帚自珍给了不同厂商开脑洞各显其能的空间。即使以今天的眼光看，经历过赶工挣扎的各类“奇葩三国”依然算是画面简约、剧情丰富、游戏性相对完整的作品，而并非《凡人修仙传》那样牛皮过大，游戏本身却残缺不全的所谓大作。

刘关张、黄帝蚩尤、宿命轮回、五行相克、神魔乱舞……当另一个最终Boss的迷宫崩塌，主角牺牲自己将团队救出时，有惊无险的玩家小伙伴们孤零零地坐在计算机屏幕前看着制作人名单。那是一个即便贫乏却依然让人欢乐的时代。



左上 《富甲天下》系列的Q版三国人物形象深入人心

左下 Q版的《三国群英大富翁》并没有能够拯救这个系列

右上 《三国棋侠传》是三个人玩的象棋游戏

右下 《乌鹭三国英雄》是一款围棋三国游戏









# 高自由度与单线剧情游戏的巅峰——河洛与汉堂的三部曲

文 | 碧海银鲨

## 以高自由度为特色的河洛群侠传三部曲

河洛工作室是一个原属于智冠科技的游戏开发组，领衔制作人为徐昌隆，开发以高度自由度为特色的游戏，主要作品有《金庸群侠传》《武林群侠传》，之后脱离智冠成立东方演算，又开发了《三国群侠传》，由于这三部作品都极具创意，提倡“高自由度”特色，因此被称为“河洛群侠传三部曲”。

### ◆可与“仙剑”争辉的《金庸群侠传》

在国产单机游戏史上，DOS时代曾经迎来一个繁荣时期，那时游戏业界一直有着“南智冠、北大宇”的说法，原因是智冠公司不断推出改编的武侠游戏来与大宇争雄，但以日后的影响力来看，在智冠历年自研的产品当中，在DOS时代真正能与大宇双剑一较高下的唯有《金庸群侠传》。《金庸群侠传》之所以经典，就在于此游戏并非是单纯地将原著剧情一成不变地拿来进行改编，而是把金庸的“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”14部小说中一些脍炙人口的片段——如六大门派围攻光明顶、冰火岛、英雄大会等融合在一起改编而成，同时将金庸笔下的各色人物汇聚起来，允许玩家与他们结交，将他们加入队伍，一起冒险。游戏中除了剧情故事外，绝大部分的人物、武功、物品设置也都十分忠实于金庸原著小说，例如玩家如果带上王语嫣去冒险，因其知晓各派武功的弱点，在战斗时如有她出场，则对方攻击力减半，可让战斗变得更轻松。

由于游戏的自由度极高，玩家在游戏中既可以行善也可以作恶，因此通关过程会出现善恶两种路线，主角的行为会影响到自身的善恶值，在临近结局时系统会根据主角的善恶值来决定是善人还是恶人。如果是善人则在结局时要挑战十大邪派高手，若是一个恶人则要挑战十大正派高手。事实上，玩过两个结局的玩家都知道，正派大侠们要比邪派高手们难对付多了。

《金庸群侠传》因其高自由度的游戏性，一度动摇了《仙剑奇侠传》作为武侠RPG盟主的地位，且大有与之分庭抗礼之势。时至今日我们仍可以感受到《金庸群侠传》对武侠类游戏文化的影响，比如在论坛上当讨论到何种武功最厉害这等万年老话题时，就可能会有网友说是“野球拳”。玩过《金庸群侠传》的玩家都知道，野球拳正是此游戏中的一门绝世武功，也是主角的预设武功，仅主角会用，且极为难练，在1～9级时既不中看也不中用，但第10级却是“天下无难事，只怕野球拳”了。

《金庸群侠传》模仿了日本著名单机MUD《侠客游》的游戏方式，不走传统RPG的单线剧情发展模式，而是以高自由度为特色，因此玩家可自由选择游戏路线，开创了开放式武侠RPG的先河——其剧情是开放的，游戏地图也是开放的，让游戏充满了探索的乐趣。用当时一位玩家的话说，就是实在找不出比《金庸群侠传》更好玩的游戏了。《金庸群侠传》在它的时代为国产单机游戏的发展所做出的贡献是不可忽略的，正是当年的大获成功，这才导致了后来“群侠传”三部曲的出现。

此外，《金庸群侠传》里民族风味浓烈的游戏配乐也给玩家留下了深刻印象，正如《仙剑奇侠传》凄美的音乐让林坤信扬名一样，《金庸群侠传》出色









**左上** 《金庸群侠传》游戏主界面

**左下** 想要修炼葵花宝典？先来做个抉择吧

**右** 在电视剧《侠女闯天关》中，吴奇隆饰演的水若寒吹奏的曲目正是《金庸群侠传》主题曲《竹苑情歌》

的配音也意外捧红了一个人——制作背景音乐的蔡志展。随着《金庸群侠传》的走红，蔡志展一跃成为智冠首席音乐师，同时开创出自己独特的音乐风格，就是人称的“台湾古风”。时至今日，我们最熟悉的《金庸群侠传》背景音乐莫过于主题曲《竹苑情歌》，也是其续作《武林群侠传》的主题曲。《竹苑情歌》曲风优美凄婉，受到人们青睐，其电子配乐版曾在一段时间内被广泛地用作手机铃声，而另有一个笛子与古筝的合奏版则更显婉转哀伤，让人仿佛看到了洛水女神，因此也曾被用在一些电视剧中，例如在吴奇隆、赵薇主演的电视剧《侠女闯天关》中，《竹苑情歌》就作为主角吹奏笛子的剧情音乐多次反复出现。

《金庸群侠传》成为DOS时代少数可与《仙剑奇侠传》争辉的游戏之后，一直受到许多玩家的推崇，尽管后来的游戏研发技术不断发展，但仍有很多玩家为这款老游戏而痴迷不已。进入Windows时代后，一些会编程的玩家为《金庸群侠传》开发出了强大的编辑修改工具，并通过这些工具在《金庸群侠传》原有的游戏引擎基础上对游戏内容剧情、地图场景、人物角色、装备道具、武功属性、图片素材等方面进行完善和修改，甚至重新定义游戏相关引擎，增加游戏的复杂性和可玩性。最终，真正意义上的《金庸群侠传》MOD出现了，其中影响比较大的有“苍龙逐日”“再战江湖”等，经过这些有爱玩家的不懈努力，它们的剧情和可玩性都超过了原版，让《金庸群侠传》的生命力继续持久地延续着。

### ◆将开放式武侠RPG发扬光大的《武林群侠传》

2001年，智冠推出了号称是《金庸群侠传》续集的《武林群侠传》。玩家们几年漫长的等待没有白费，《武林群侠传》的故事线和游戏系统都非常出色，是一部角色养成与角色扮相杂糅的武侠游戏，以默默无闻的东方未明通过不断努力逐步发展成为享誉武林的高手为故事主线，故事发生的时间是在《金庸群侠传》的主角小虾米离开100年后，为了瞻仰英雄小虾米的雕像，主角特意来到洛阳，却卷入到一系列的纷争中。这次的游戏不再以金庸小说的内容为主线，完全是原创剧情。




左 《金庸群侠传》中的群侠谱

右 《花神传说》是河洛“群侠传”三部曲以外唯一的一部以高自由度为特色的国产RPG

相比于《金庸群侠传》来说，《武林群侠传》加入了更多的养成要素，因此其游戏操作自由度更高，玩家可以训练各式各样的技能和武功，以创造出自己心目中的大侠。游戏中可修炼包括外、内、软、硬功等功法，以及刀、剑、拳、脚等各类武术，此外还有钓鱼、医术、棋力、打猎、挖矿、茶艺等各种生存技能，游戏结局也会因为玩家的选择而出现多种变化，这也是游戏自由度的一种体现。《武林群侠传》出现在RPG繁荣的Windows时代，而其所取得的成就并不亚于《金庸群侠传》，曾夺得2002年中国台湾“游戏之星Game Star”最佳自研养成类游戏。

**◆为河洛“群侠传”收尾的《三国群侠传》**

《三国群侠传》继承了前两部作品的精髓，也非常强调高自由度。在游戏中玩家可以自由行走于神州各地找寻三国时的强将能臣，靠着解决相关任务来与这些人物产生互动，随着玩家在任务剧情上的取舍抉择，可以加入玩家队伍的人物也会有所不同。值得一提的是，游戏中共有30位NPC可加入，因此玩家可以依据自己的喜好来安排心目中最喜欢的团队，无论是三国军师所组成的超级智囊团，还是由五虎上将演练的强力突击队，都可以随心所欲，四处征战。

总之，“群侠传”系列三部曲的每一款作品都极具创意，而其提倡高自由度的特色，在河洛工作室作品以外的国产单机RPG里并不多见，仅有同为智冠旗下ABO2工作室打造的《花神传说》这一款。对于喜爱此类“高自由度”特色的国产RPG玩家而言，市场上距今已有十几年未曾出现过此类型的新作了，因此今年我们可以期待新河洛工作室重制的《新武林群侠传》再次上演经典归来。

## 对单线剧情RPG有深远影响的《天地劫》三部曲

《天地劫》系列是由汉堂国际制作，集神怪、玄幻、武侠元素于一体，按游戏推出时间顺序分别是正传《神魔至尊传》（1999年）、序传《幽城幻剑录》（2001年）以及外传《寰神结》（2002年）这三部作品，但以其世界观的年代顺序而言，《寰神结》的故事发生在《幽城幻剑录》之前，而《幽城幻剑录》的故事又发生在《神魔至尊传》之前。不过，《天地劫》三部曲整体上是以“相关但独立”的方式企划，以“人物”为基本核心将故事衍生出来的，彼此间的联系较为紧密，并且剧情张力十足，因此各代主角在与宿命的抗争下的坎坷命运都能够强烈地引发系列玩家的共鸣，至今仍被诸多老玩家所怀念。

**◆依托中国传统文化的杰作——《神魔至尊传》**

在《天地劫》三部曲中，最早推出的《神魔至尊传》是一款战棋游戏（另两部都是RPG）。由于《炎龙骑士团》系列的成功，汉堂以战棋游戏蜚声业界，因此《神魔至尊传》仍然选择以战棋游戏亮相。但因其采用的是武侠题材，所以没有奇幻题材战棋游戏中常见的转职等设定，但其引入的炼化系统和五魂化蕴系统极为贴合武侠背景，并为续作《幽城幻剑录》奠定了玩法系统的基础，而其招式设计与蓄力系统也是在《炎龙骑士团》的基础上的重要革新。作为站在巨人肩膀上的作品，《神魔至尊传》在游戏性方面已经超越了前辈——早其4年推出的对国产战棋游戏影响深远的《炎龙骑士团2》。其实《天地劫》系列与《炎龙骑士团》系列的企











**左上** 《武林群侠传》结局之一：东方未明成为掌门，用“铁棒锻链”之法培养弟子

**左下** 《神魔至尊传》中的人物塑造得有血有肉

**右上** 《三国群侠传》中的曹军营帐

**右下** 夏侯仪的神秘身世引出了《幽城幻剑录》

划都是同一个人——叶明璋。因此我们也就不难理解，从《神魔至尊传》乃至其续作《幽城幻剑录》中，都可以找到不少在《炎龙骑士团2》中似曾相识的设计，比如开启完美结局的关键道具七色璎珞与天空之钥，罗睺城与黄金城的设定，冰璃和悠妮同为失忆的设定以及她们与夏侯仪和索尔天人永隔的结局等。

《神魔至尊传》在剧情方面的表现十分出彩，随着充满神奇色彩的事件不断浮出水面，呈现出天地人三界之间的互相关联，其中还穿插着各种亲情、友情和爱情，游戏的两个结局无论好坏都设计得非常悲惨，令人在通关的同时难免为之动容。

《神魔至尊传》的另一个重要特色便是深深刻入游戏自表及里各个层面的中国传统文化元素。游戏中的语言与其后两部作品《幽城幻剑录》《寰神结》一样，并未选择纯粹的现代口语，而是融合了明清白话小说的语言特征，形成了一种极为雅致的语言韵味。并且为了营造更强烈的古风氛围，游戏中的装备、道具、法术、绝技的命名大多采用四字格式，比如关键道具“七色璎珞”，冰璃的武器“幻剑煌熇”等，这种命名方式对后来的国产游戏（包括网游在内）乃至网络小说都产生了影响，就连《空之轨迹》中剑帝的法术“封魔神道”也是汉化者为向《天地劫》系列致敬而特意翻译而成的。

《神魔至尊传》是汉堂依托中国传统文化要素创造的一款杰作，而它本身又成为了中国玩家接触传统文化的一座桥梁。只可惜随着国产单机游戏的没落，类似的桥梁越来越少了。

**◆老玩家心中永恒的极品——《幽城幻剑录》**

汉堂在2001年出品的RPG大作《天地劫序章：幽城幻剑录》，至今已近14载，但在很多老玩家的心目中，其所讲述的横亘千年的传奇故事依然久久难以忘怀，而对于近些年才接触这个游戏的新生代玩家而言，其震撼人心的魅力也不会随着时间而流逝。

汉堂企划叶明璋曾透露说，《幽城幻剑录》在设计时有参考1998年PS平台上的冒险游戏《久远之绊》，其中冰璃的原型取自里面的澪。《久远之绊》讲述的是男女主角们千年间经由轮回转生而不断上演的悲恋故事，作品对日本神话、阴阳道、秘教、神秘学、平安时代、新选组等多有涉猎，引用古典古籍甚多，世界观庞大是其特色。与《久远之绊》相仿，《幽城幻剑录》讲述的是在《神魔至尊传》中的神秘人物夏侯仪不为人知的过去，故事以夏侯仪为主角，通过他前世今生的轮回以及与宿命抗争的经历，揭露出一桩千年前的神魔恩怨，同时还牵涉到古城楼兰的消失之谜。《幽城幻剑录》在《神魔至尊传》开启的天地人三界设定的基础上作了更多的补充与扩展，形成了《天地劫》系列更为完善的独特世界观——那是一个处于公元一千年左右历史时期的横贯天地人三界，并融合武侠、仙侠、中原上古神话、西域文明甚至欧洲文明的独特世界，这个世界包括了人间、天界、地界（明界的三界）以及天幕另一边的幽界，涉及到的神话元素有中国神话（女娲、伏羲、黄帝、蚩尤等）、印度神话（代表元素：罗睺神）、日本神话（代表元素：真胤的阴阳式鬼之术）、基督教神话（代表元素：朗基努斯之圣枪）、犹太教神话（代表元素：拉比犹太教的炼金术师雅布斯）、西方神秘学（代表元素：傀儡术人偶希维亚）、中国古代妖术（冥王郸阴的人偶、尸魔，召鬼术）、藏传佛教神话（代表元素：时轮尊者）等。

难能可贵的是，《幽城幻剑录》如此宏大的世界观并非只是干巴巴的设定，而是通过一个横亘三界跨越千年的关于轮回与宿命的凄美故事逐渐揭示出





**左上** 夏侯仪站在大漠黄沙深处楼兰遗迹前的背影
**左下** 《幽城幻剑录》五大主角
**右上** 《幽城幻剑录》中的反派角色








**左** 日本PS游戏《久远之绊》中冰璃的原型

**右上** 无头像NPC怪话台词：说到汉堂，我就想到两百块……

**右下** 《新武林群侠传》以3D场景重现了旧作的剧情

来的，玩家所需要做的就是在这个世界中进行冒险探索。《幽城幻剑录》虽然讲述的仍然是一个单线剧情发展的故事，但它选取了大小地图相结合的方式，同时分阶段开放地点，让玩家在自由探索之余仍能感受到清晰的剧情发展脉络，同时还增加了大量分支剧情隐藏于大地图中。如此一来，《幽城幻剑录》已经突破了《仙剑奇侠传》完全单一的剧情发展模式，从而拥有了些许类似于《金庸群侠传》的探索自由度。

在探索模式上，《幽城幻剑录》不同于传统RPG中的多岔道迷宫模式，《幽城幻剑录》中的迷宫其实应该叫做“谜宫”，即需要解决各式各样的谜题方能通过，挑战玩家的智商。游戏中既有磐沙堡、铁卫军石塔这样的军事建筑，也有龙驹岛、甘陀寺五层塔、浑拓洞窟这样的传送型迷阵，而高昌古城里的沙漠迷阵，还需要玩家阅读古文进而理解其原理才行，否则便会陷入无尽的死循环而无法走出。当玩家抵达罗睺城后，还需要根据计都幻碑的提示，理清计都七曜与罗睺十四曜的顺序与关系，其中更是涉及大量的古代星相学知识，这对于古典知识储备不够硬的玩家而言实在是难如登天，更为夸张的是游戏中很多任务不仅毫无提示，还都是有时机的，错过便会消失，例如圣枪的支线等，其中关系到关键道具七色璎珞与定魂珠的支线还会影响到能否打出最终完整结局。如此独特的设定，也导致了当年游戏攻略本《诸煌神记》竟然会比游戏本身卖得还好的怪现象出现。

对于绝大部分玩家而言，初次接触《幽城幻剑录》，攻略本几乎是必备的。尽管如此，但凡玩通了游戏的玩家，往往都会不由得赞美游戏，因为《幽城幻剑录》的故事精彩至极，在国产RPG里罕有匹敌者。《幽城幻剑录》尝试将两线并行的叙事方式与单线叙事方式进行融合，让千年前霍雍的故事穿插在千年后夏侯仪的梦境中，通过时空与主角的数次变换让玩家感受到命运的无奈，世事的无常，再加上前后世一魂双体（霍雍、夏侯仪与皇甫申）的独特设定，更大大加强了其千年轮回与沉重宿命的主题特色，最大化效果地演绎出这个横亘明幽两界、绵延千载、动人心魄、叫人落泪的故事，以至于在9年后发售的《古剑奇谭》再度重现这样的设计时获得了成功。

直到今天，所有国产单机游戏的后继者们在非技术层面都未能超越《幽城幻剑录》，因为这个巅峰绝非现今越发偶像剧化的作品所能够抵达的。十几年来，每当有国产RPG新作发售，我们总是会看到有玩家将新作与《幽城幻剑录》进行对比，这也可以从侧面上反映出《幽城幻剑录》在这部分老玩家心目中的永恒地位。

### ◆汉堂的绝响——《寰神结》

《幽城幻剑录》推出一年多后，汉堂在被智冠收购之前推出了外传《寰神结》，剧情重回《神魔至尊传》故事的发生地——中原，但除了进一步探索中原各派的前情源起，补完剑邪殷千炀的诞生与九仪天尊剑的传说外，剧情方面难有可圈可点之处，不过在迷宫与谜题的设计上跟《幽城幻剑录》相比倒是不遑多让。《寰神结》作为三部曲的收尾，为《天地劫》系列画上了一个相对完整却有些黯淡的句号。

无论是河洛的群侠传三部曲，还是汉堂的《天地劫》三部曲，都可以称得上是国产游戏史上的经典之作。但与《天地劫》系列续作至今仍遥遥无期不同的是，《武林群侠传》即将在2015年重获新生。在国产RPG新作屈指可数的今天，重新谈论这两个经典三部曲，其意并非是用以贬低当前的新产品，只是想要在此时此刻，以如今的眼光，回头重新审视这个我们曾伴随着国产RPG一起抵达过的巅

峰。在历经岁月的洗礼后，我们是否还记得它们？以及我们是否了解它们曾为现在的新作做出过的贡献？对于已被尘封了的《天地劫》系列，我们又将如何继承与发扬它们的宝贵遗产？对于即将复活的《新武林群侠传》，我们或许可以从上一代老产品中更好地了解到重制后这款经典游戏的恒久魅力。

# 大气势下的小崛起——三国、金庸题材之外的国产武侠IP

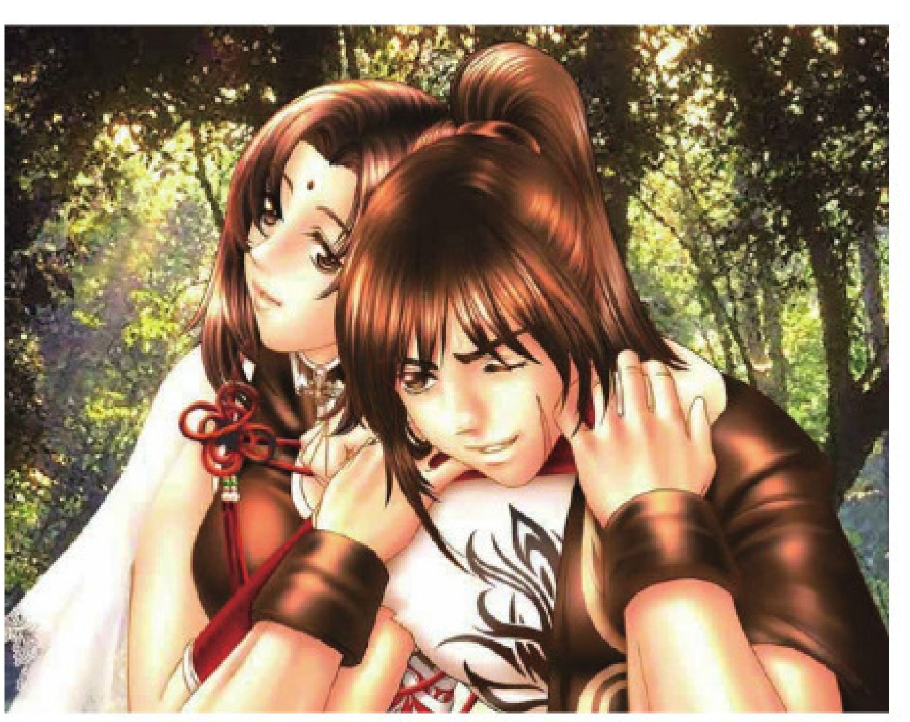
文 | 莽月飘零

很多玩家的电脑游戏启蒙之作是《仙剑奇侠传》。记得小时候我们这个二线城市的电脑房内最火的国产游戏就是这个，随便一个进去，屏幕上都是各种进度的李逍遥斩妖除魔。不过由于父母电脑买的晚，我真正从头打到尾并通关的第一个游戏却是FALCOM的《英雄传说5：海之槛歌》。当然，在这之前也是零零散散的玩了一些李逍遥。逍遥酒剑仙有自己的仙侠味道，共鸣石异界之月也有自己的幻想风格，不过我通常能够与小伙伴们谈论林月如和赵灵儿谁更好看，却无法跟他们交流到底是乌娜用短笛吹奏的《快乐的小鸟》好听，还是弗特六弦琴的《爆裂进行曲》带劲——因为他们听都没有听说过这个游戏。

在当年国产游戏的黄金时期，虽然三国、金庸等热门题材占据了较大份额，但在热门IP的大气势下，其他方面的题材也纷纷出现，真正呈现出了一片百花齐放的火热局面，只是如今这样的盛况早已不见，不免令人伤感。

当年我玩《金庸群侠传》的时候还没有领略过“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”外加一本《越女剑》那气势磅礴的金庸江湖，虽然不明白含义，但仍然觉得那个打游戏时突然穿越而来的青年的那个“野球拳”的名称很是有趣，后来偶然得知“野球”在日语里原来是棒球的意思，与这“野球拳”的意思差得老远了。初中暑假俺爹出差带回一套金庸小说，一暑假抱书苦读，才明白游戏中林平之、狗杂种是怎么一回事，再重新玩起游戏来也更有了更深刻的感触和理解。高中时偶然下载了一本古龙全集电子书，江湖新世界的大门因此而开，自己格外中意七武器系列，反复数遍品读，每一次都有新惊喜，更加重要的是，与金庸的大势江湖相比，古龙笔下的市井江湖更加险恶，也更为有趣。此后很快我就玩到了《古龙群侠传》，刚开始时感觉仍不如小说过瘾，后来体会到玩古龙小说题材的游戏时，不能像金庸类的游戏那样先以小说情节带入游戏再去体味游戏，而是要从主观上脱离开古龙小说原著，以不同于小说的角度来尝试体验，这样玩起来甚至比金庸题材的游戏更为有趣。








**左上** 双主角双线叙事模式是《新绝代双骄2》不同于当时其他武侠RPG的一个特色

**左下** 花无缺上位赢娶师傅怜星的结局达成条件是非常多的

**右上** 江小鱼与苏樱的结局在《新绝代双骄2》中不难达成

**右下** 《新绝代双骄叁：明月孤星》的主题曲非常好听

宇峻科技的《新绝代双骄2》绝对是当时一个奇葩般的存在——因为游戏的结局在当时应该是最多的，《新绝代双骄2》有多达十几种结局，由于当时信息闭塞，当我知道这游戏居然有这么多种结局的时候，我和我爹俩人各玩各的进度已经将游戏通关了数遍，却也只打出了两三种结局。听到这个传言后又重开游戏，不断摸索。由于游戏是江小鱼和花无缺两条线并行的叙述方式，并且在一些特定剧情下可以选择另一条线继续游戏，天真的我还以为两线交替的时机也是其他结局的必要条件，于是开始尝试混线。虽然在混线的排列组合中乐此不疲的打出了一些新结局，但数一数连10个都不到，直到有一天我爹神秘地拿出一本带有游戏完整攻略的游戏杂志，才立刻打开了新世界的大门——无论那一条线或者是双混线，最终在玄武宫决战时杀死对方是一种结局，被对方杀死又是一种结局，江小鱼假死之后，江小鱼和花无缺与各个女主角在一起各算一种结局。这还不算完，游戏主线上也暗藏着数个结局，花无缺线决战前可以直接与怜星邀月开战，第一次打这个结局时由于没练级，硬是靠着嗑药苦撑与两位女师傅战了整整一下午，当怜星邀月先后倒下，那种无与伦比的成就感混着兴奋，在那个日落后的夏日，夹杂着风扇轻鸣，弥漫在整个房间，那种感觉至今记忆犹新。

当然，这个系列的后续作品咱也一一品玩过数次，后传性质的《新绝代双骄三》及其资料片《明月孤星》，接着前作讲述了江小鱼、花无缺的孩子之间的故事，还可以导入前作结局的配偶配置，虽然如今欧美和日本大作中大部分也有这样的继承功能，但这在当时的国产单机游戏界内仍显得颇为神奇。配药系统被保留下来，多结局架构虽然还有，但收敛了许多。能够打开场景中隐藏通路的角色特技系统相当的有趣，还有那召唤兽的搜集也令人着迷。更重要的是游戏的主题曲《守候》相当好听，歌声清澈无比，优美哀伤的旋律与紧扣主题的歌词让我喜欢上了它，前奏过后的一句“我能等你吗，在那淡淡月光下，静静想你。”的曲调成为了当时最美的旋律。

其他改编古龙小说《绝代双骄》题材的游戏还有不少，像2009年的《鱼戏江湖》便以ARPG的姿态登场，其背后瞬杀的战斗系统在当时显得颇为有趣——从敌人背后攻击就会打出翻倍的伤害，而连击系统让瓦加在高连击数下可以获



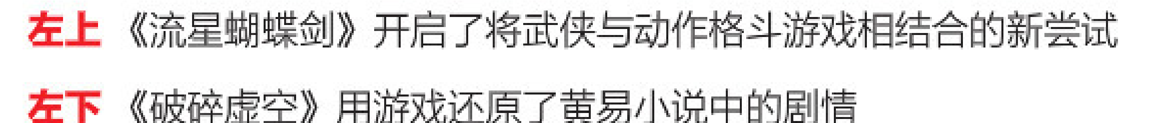












**左上** 《流星蝴蝶剑》开启了将武侠与动作格斗游戏相结合的新尝试

**左下** 《破碎虚空》用游戏还原了黄易小说中的剧情

**右上** 当时不只有《天之痕》是水墨风格，《四大名捕》的水墨风也颇具韵味

**右下** 《四大名捕》中的回合制战斗颇有门道

得更多经验。于是当年的我便“研制”出一种很爽的打法——在敌人发动攻击的瞬间绕背攻击敌人，几乎可以百分百达成瞬杀，之后在敌人转身攻击时，再次绕背即可无限瞬杀，同时提高连击数。凭借此瞬杀大法一路杀通关，留下满满的记忆犹如昨日。

古龙的其他小说也有改编过不少游戏，让人惊艳无比的3D动作游戏《小李飞刀》非常贴合原著，这是一个用游戏的方式讲述小说故事的作品。同为宇峻科技的《楚留香》系列与《新绝代双骄》一脉相承，但更注重推理。《浣花洗剑录》的上中下三段式攻击系统曾经难倒了很多玩家，通过消耗剧情中攒下的情节点来释放凌厉招数的系统也非常特殊。昱泉国际在2002年推出的《流星蝴蝶剑》更是惊艳无比，指令输入的出招方式加上全3D的场景，“真3D格斗游戏”和“武侠版CS”并不是谬赞，游戏严谨的计算公式与判定丝毫不比那些街机上的经典2D格斗游戏差。在学校电脑房上机时使用孟星魂与同学比武较量一番仍然是很多老玩家的美好记忆。不过由于当时手残，怎么也过不了第二关的钟乳洞，只能在第一关和第二关开头反复虐敌才是我对这款游戏最真切的记忆，更别说与其他人对战了，虽然有些许的不堪，但更多的还是乐趣。

在我的记忆中，不光是古龙IP游戏，黄易笔下的《破碎虚空》、温瑞安的《四大名捕》也都有同名游戏，甚至后者成为了一个系列，其独特的水墨风格在当时也是独树一帜的典范。还有《风云》《蜀山外传：紫青双剑》等游戏也是中规中矩中带有自己独有特色的佳作。除了小说以外，武侠题材的漫画作品也是被当作游戏化的目标——智冠在2002年发行，由山原义人三国穿越漫画《龙狼传》改编的游戏《龙狼传：破凰之路》就为玩家们所津津乐道，玩家在游戏中可以操作天地志狼亲自搅入三国是非之中，其阵型系统在当时也很是新颖，加之历史穿越题材在当时非常的新鲜，使它成为一代经典之作。

## 锐气与锋芒——大宇的尝试

文 | 剑气冲霄

出品了“仙剑”“轩辕剑”的大宇公司，当年也曾对游戏类型的多元化进行过尝试和探索，那可以追溯到1990年。彼时血气方刚的姚壮宪在开创了《大富翁》一代作品之后，又制作出一款类型迥异的射击游戏《拂晓攻击》。这是一款俗称“打飞机”的竖版STG，它在内容上可谓麻雀虽小、五脏俱全——后来打飞机游戏中常见的弹药升级系统、导弹系统等元素在这款游戏中都有体现，曾一度为称为中国版的《雷电》。而三年后大宇旗下的DOMO小组真的推出了一款以“雷电”为名的竖版射击游戏——《幻像雷电》，在美工图像、游戏氛围上都已经显得相当成熟，然而却因为超高的难度令不少玩家最终选择了放弃。

1995年，大宇开始将眼光投向未经开发的少女市场，并适时推出了玩法独特的养成类游戏——《明星志愿》。这款游戏并不是对日本文字游戏的简单抄袭与粗暴模仿，反而开创出一些独特新奇、直到现在仍能令人眼前一亮玩法思路。

在这款DOS版游戏中，玩家需要扮演一位娱乐圈的经纪人，并在两年内培养出三位娱乐明星。作为一款上世纪九十年代的养成经营类游戏，《明星志愿》一代已经具备了相当丰富的玩法。一方面，玩家可以调教艺人，安排他们走穴赚钱或者学习进修；另一方面，还可以体验经纪人的工作流程，例如拍摄MTV、策划演唱会、安排电视专访等，并能引发种种突发事件。在台湾娱乐圈风生水起的上世纪九十年代，这样一款颇接地气的本土游戏，无疑让少男少女






左 与“仙剑”不同，《拂晓攻击》这款射击游戏充满着更多的霸气和血性

右 《明星志愿》更像是一款女性向游戏

们大呼过瘾，让这款游戏与同年发行的《仙剑奇侠传》双双成为大宇游戏的招牌产品。此后，大宇又分别在1998年、2000年、2005年推出了《明星志愿》的续作以及资料片。其第二代作品是国产单机游戏中屈指可数的，专门针对女性玩家量身设计的养成类游戏，而到了《明星志愿3》中，甚至还出现了腐女大众所喜闻乐见的真刀真枪的BL情节。

1998年，在《轩辕剑：枫之舞》后沉寂了三年之久的DOMO小组，又推出了充满奇思妙想的角色扮演游戏《阿猫阿狗》，这注定是一款特立独行、充满炫酷色彩的神奇作品。游戏发售时打出了“前所未见的新世代RPG”的口号，事实上它也确实具备这样说的底气。游戏采用了即时制战斗模式，主角可以随时在街上开打，甚至可以攻击同伴并对其造成损伤。另外，玩家可以通过分配“创意点数”研发出形形色色稀奇古怪的法宝，也可以通过道具合成系统来增加自己的战力。诸多创新性的玩法，再加上清新可爱的画风，多达近百首的配乐，以及峰回路转的剧情，使这款游戏具备了极高的可玩性，直到现在看都感觉不为过时。2005年，上海软星推出了《阿猫阿狗2》，并用卡通渲染的方式将其3D化，同样也受到了一定程度的欢迎。

大宇在2000年发售的《霹雳奇侠传》，是一款惨遭屈沉与埋没的作品，它的生不逢时令人深感遗憾。直至今日，这款出色的游戏仍未得到公正的待遇。这款游戏拥有极其豪华的制作阵容——它由大宇麾下最强的两大工作室——狂徒工作室与DOMO小组携手打造，前者曾推出过名声大噪的《仙剑奇侠传》，后者则开创出引领一代风潮的《轩辕剑》。相应的，游戏的内容堪称丰富而充实。游戏的剧情改编自《霹雳布袋戏》，一款在台湾家喻户晓的木偶动画，其编剧则是有“十车书”之称的才子黄强华。游戏具备独特的武侠世界观，以奇诡多变、英雄辈出的江湖为背景，在剧情上则一波三折、高潮迭起，让人大呼过瘾。同时，这款在15年前制作出的游戏，其所有主线剧情对话皆配备真人语音，录音者是人称“八音才子”的黄文择，他通过神奇多变的声线，将豪杰、智者、美女、浪子等不同角色演绎得惟妙惟肖。美工方面则由DOMO小组负责，有“鬼才”之誉的林克敏亲自操刀。游戏采用《轩辕剑3》的2D引擎，战斗画面则采用《仙剑奇侠传》的45度立体视角，另穿插有大段布袋戏演绎的CG影像，显得诚意十足。在游戏性上，《霹雳奇侠传》也做出了各种可喜的突破——它没有局限在打怪升级习得新技能的传统日式RPG窠臼中，而是提供了更多种培养主角的选择方案。游戏主角以替人收尸为业，因此常常能从死去的敌人身上拾得独门秘籍，继而学会对方赖以成名的武技。玩家甚至可以无视等级与属性的限制，转而去收集强力的法宝或装备，并利用这些道具来打怪通关。

然而，就是这样一款禀赋独特的游戏，却遭遇了叫好不叫座的命运，最终使大宇砍掉了其后续作品的研发。这主要是因为游戏独特的人设不够美型——出于对《霹雳布袋戏》原作的敬意，以及为了保持原作的原汁原味，在几番权衡下保留了原作的人设。而习惯了日式画风俊男美女的玩家，面对这些看似形如鬼魅的布袋木偶，难免会驻足不前。而玩家控制的男主角秦假仙更是一个相貌丑陋、胆小怕事的猥琐老头——以这样的形象作为主角，是游戏制作者谢崇







左 《阿猫阿狗》采用了国产单机游戏中并不多见的即时战斗模式

右 《霹雳奇侠传》的战斗系统丰富多彩

辉力排众议做出的决定，而这一决定无疑显得过于大胆，过于超前了。总之，只因一“丑”而遮百俊，一个极有可能成为经典游戏系列的杰作落得无疾而终，这无疑令人扼腕。

2001年，因《轩辕剑》系列而名声大噪的DOMO小组，挟《天之痕》之余威，在半年后紧接着推出了《轩辕伏魔录》。这是《轩辕剑》系列作品中，第一款也是唯一一款衍生作品，同时也是一款充满着实验色彩的作品。它在战斗模式上采用了战棋制，并且率先引入3D化的场景来配合2D人物进行剧情表现，从而为日后《轩辕剑》的全3D化奠定了基础。但由于开发周期过短，再加上作品本身带有实验性质，这款游戏在综合素质上实在乏善可陈。因此《轩辕伏魔录》并未得到多少好评，甚至在后来也未被归入到《轩辕剑》的家族系列之中。

同年12月，以《明星志愿》为代表作的NPC小组，尝试性地推出了一款西方幻想风格的角色扮演游戏——《魔幻骑士》。这款游戏居然具备了《明星志愿》的一些特色，比如去哪个场景，和哪个人物对话，都由玩家来做出选择。游戏主线与多条支线交叉进行，根据玩家的选择，最终结局的变化有十余种之多。同时游戏还借鉴了同类型RPG的思路，比如怪物捕捉系统、物品合成系统、武器强化系统等。然而，由于游戏的综合素质实在不高，尤其是剧情与战斗画面方面做得相对较差，因此并没有引起市场的关注。

2002年，成立未久的上海软星重磅推出其处女作——《汉朝与罗马》。大宇在经过长时间的酝酿和准备后，终于迈开步伐涉足即时战略游戏领域，并做出了迄今为止最大力度的尝试。仅从游戏的标题上看，我们就不难看出这是一部充满了野心与希望的作品。游戏背景以东方汉帝国与西方罗马帝国的斗争为主线，横跨亚、欧、非三大洲。玩家既可以扮演一代名将霍去病，驾驭虎狼之师，粉碎罗马吞并东方大陆的阴谋，也可以扮演雄才大略的屋大维，突破种种内忧外患与大汉王朝进行对抗。游戏设计了带有东西方特色的十余种阵型，以及沙漠、沼泽、草原、雪地等多种地貌，甚至还破天荒地做出了局域网对战系统。然而毕竟即时战略游戏对开发者的要求较高，仅仅凭借几个商业或技术上的创意，是无法成功制作出一款经典RTS游戏的。《汉朝与罗马》在战略战术上没有什么吸引人的亮点，游戏的操作界面也不太友好，总体而言并不是一款成功的游戏。在此之后，大宇便没有再对RTS这一类型做出进一步的探索了。




上 《汉朝与罗马》是大宇唯一的一次即时战略尝试

# “大富翁”游戏玩的究竟是什么？

文 | 生铁

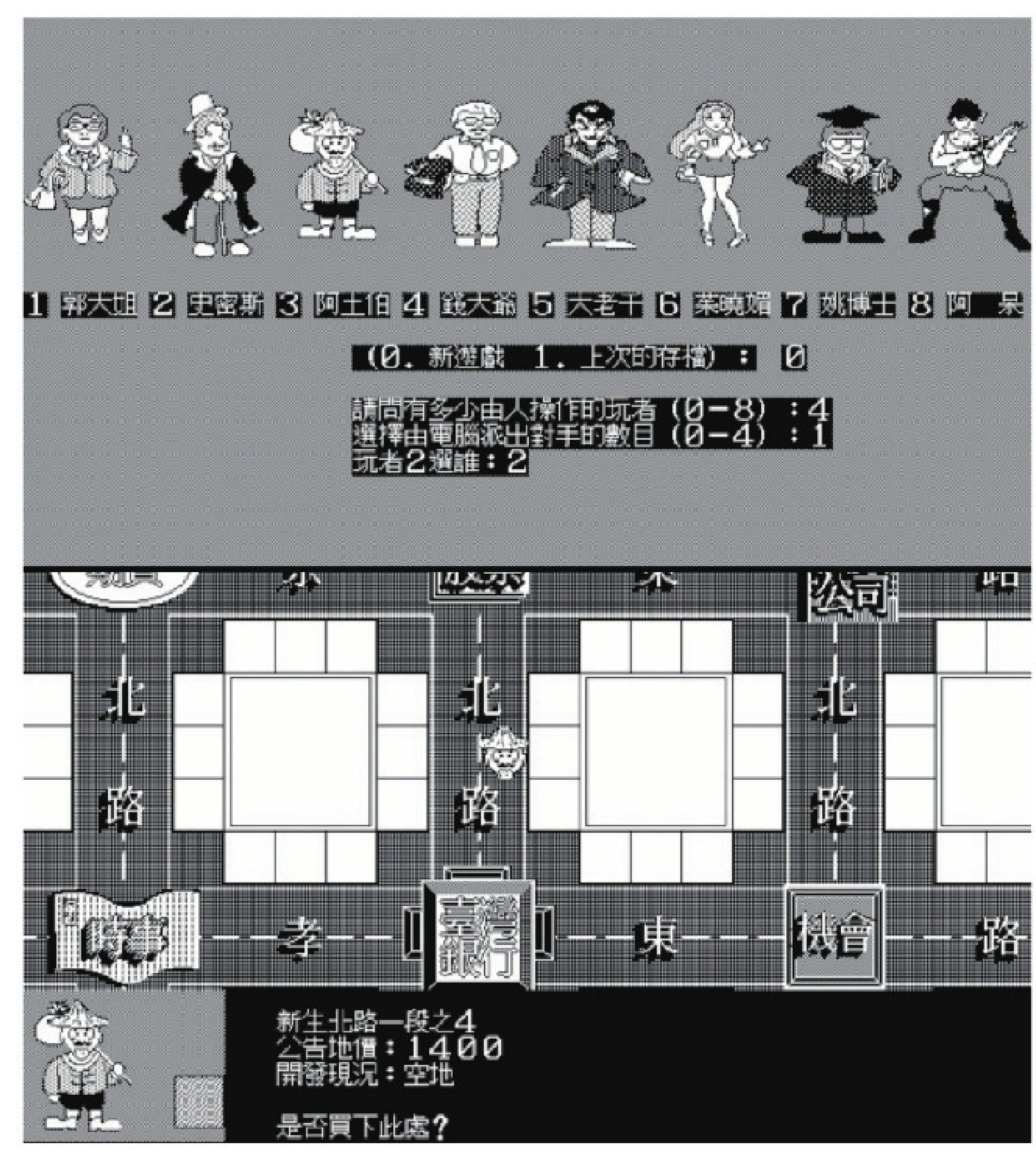
现在大家都知道，电脑上的《大富翁》是来源自规则简单的桌面游戏《强手棋》（Monopoly），但是在最初玩到大宇资讯的《大富翁》系列时，作为内地的玩家，我对《强手棋》这款诞生于1904年的桌面游戏还是一无所知的。

最初接触《大富翁》系列，大概是十几年前，是从2代开始的。当时我的电脑除了能运行起id的《狼穴3D》（当时这款作品已经稍微有点过时了，因为《DOOM》已经出了）这样的西方大作外，就是中国台湾游戏公司的一些对系统要求不那么高的游戏作品了——其中就包括《疯狂医院》《快打至尊》以及《大富翁2》。

当时对《大富翁2》这款游戏的第一印象是台湾地域味道浓重，主要是里面的人物——阿土仔、大老千、钱夫人、孙小美，都是令人过目不忘的角色。而且游戏延续了《强手棋》的特点，操作简单，一个空格键基本可以搞定一切。依靠运气和坑害对手来积蓄自己的实力，直到把对手逼破产——在如此简单的规则下，调动起人本能的欲望，确实是很令人难忘的记忆。

但是对这款游戏，我一直坚持一个观点，那就是，《大富翁》类游戏玩的是什么？我认为玩的不是规则，而是规则下的趣味。同样类型的游戏汗牛充栋，但其中大部分玩起来都味同嚼蜡。《大富翁2》虽然以今天的眼光看起来，似乎造型有些简陋，但如果你稍微多玩一会儿，就会完全被游戏吸引进去。如果说《仙剑奇侠传》让人们崇拜姚壮宪，那么同样是由他主导开发的《大富翁》系列更让人对他产生尊敬。在这个游戏浓烈的色彩下，有一种木偶剧式的催眠效果，不管是每月的财富排名，还是走到问号时遇到的随机事件，都非常的搞笑。而在搞笑上，就像说相声一样，是不是可笑在很大程度上是看由谁来说这个相声。同一个段子，换个人说就完全没有笑点。游戏也是一样，姚壮宪做的这些糙图搞笑事件，看起来就很可笑，而在其他游戏中出现的搞笑，就感觉很无聊。而且，《大富翁2》中每个人物的对话特别少，但是却凸显出人物鲜明的个性。

《大富翁2》的另一个特点，就是继承自桌面游戏的基因了，那是多人合作的乐趣。我尤其记得，几个朋友一起通宵玩《大富翁》时的乐趣，当时我们连横合纵，同时搞垮一个玩家，然后又彼此陷害时，互相坑得不亦乐乎。这些乐趣充斥在游戏的细节中，如果你不亲自去玩是很难体会的。比如当一个玩家破产后，他的几处不动产就会进入拍卖流程。其他几个玩家竞拍，但这时的竞拍是要靠你身上的现金来进行的。所以如果你身上带的钱少，就没法竞争过其他买家。但如果你不在乎银行那点利息，把所有钱都带在身上，又要提防其他对手使用“均富卡”（均富卡会让所有玩家手中的现金均摊）。这些已经够有趣了，但让这些更有趣的背景是，银行是随机路过才能取钱存钱，有时你空有无









**左** 《大富翁》一代里面有个叫“姚博士”的角色，他是姚壮宪的化身吗？

**右** 《大富翁2》中的人物个性鲜明

数存款，却身无分文，成了一个被“套牢”的大富翁，什么生意都做不成了。

游戏中的买地、建造不动产，是核心制胜机制，只有买地建房才是万全之策，是唯一的制胜之道。在这个游戏里，不仅存款利息微不足道，股市也是变幻无常。这一道理，对于最初接触这个游戏时只有十几岁、毫无一点经济常识和理财知识的我而言，留下了极为深刻的烙印。

我想这就是一个好游戏的魅力吧。一个只有5MB左右大小的游戏，里面就涵盖了这么多内涵，并且让人能在多年后回忆起来，仍然发现其中寄托着很多情感，这是后来那些十几GB的游戏都做不到的。

至于最原始的《大富翁》1代，那是1989年的产品，游戏方式画面还是黑白的，那时我还没有条件接触个人PC。等到后来有条件玩这款游戏时，也同样感觉相当的有趣，麻雀虽小，五脏俱全。值得注意的是，在《大富翁》1代的可选的角色中有一位“姚博士”，恐怕比起2代的阿土仔来，这位“姚博士”才是姚壮宪的真实化身吧。

1996年推出的《大富翁3》，从各个方面都更全面、更细化，更规范、更精致了。股市系统更完善，内涵更大。这里又有一个有趣的现象——几乎是同一时期的《大航海时代3》（1996年）、《三国志5》（1995年12月），都发生了和《大富翁3》一样的变化——画风不再走艳丽路线，色彩和角色更为写实，整体风格也更为严肃，内容更全面，更有经典感觉。这些游戏不可谓不好，都是那一时代的惊艳之作，但这些作品却远远没有它们前一代作品那样生龙活虎、气象万千了。

当《大富翁4》推出时，PC主机系统已进入了Windows98时代，游戏画面更加精致华丽，更卡通，也增加了多媒体特效和3D片头动画——使得4代游戏成为《大富翁》系列至今销量最高、普及率最高的一作。然而，凡是玩着《大富翁2》长大的人，尽管努着劲儿想去爱上这款游戏，但总觉得它还是缺少了点什么味道。想想4代中那些刻画精美的财神、福神、衰神、穷神，却没有了2代里的那种生动——这并非是笔者抱残守缺，而是讲述一个事实。时至今日，《大富翁2》仍然可以拿来一玩，不夸大地说，你甚至能深刻体会到一些上世纪90年代台湾的风情。

《大富翁》系列从5代起的走向，我就不太关心了，为了能多人在线游戏而进行的即时化策略，盲目为了保留原来特色却反而丧失了特色，这些都是令人感慨的。

除去大宇的《大富翁》系列外，在上世纪90年代，还有两款同类游戏值得一提。一个是光谱资讯的《富甲天下》，这个系列以“三国”为背景，除了安排主公在各个地方攻城掠地外，你







左 《大富翁3》的画面风格更为写实了
右 《大富翁4》系列是至今销量最高、普及率最高的一作







**左** 《衡山光辉三国志：盘戏》才是三国类大富翁游戏的首创者

**右** 在《叮当大富翁》中玩家可以控制机器猫及其小伙伴们一起快乐的玩耍

还要将自己的将领和军队部署在不同的城市驻守。这就在大富翁玩法的这个层面上，增加了另一层需要权衡的内容，即运用武力和人才镇守自己的不动产，这无疑又增加了游戏的乐趣。后来抄袭《富甲天下》的游戏也很多，但是我要说，其实三国类型的大富翁游戏，并不是《富甲天下》首创的，而是日本ANGEL出品的《衡山光辉三国志-盘戏》。这款游戏虽然做的非常有意思，但由于语言和载体的原因，在国内并没有形成《富甲天下》这样的影响力。

最后要提一下的就是智冠制作的《叮当大富翁》了，此游戏不仅充分还原了《哆啦A梦》（又名《机器猫》）里经典的人物角色，并且将小叮当里那些耳熟能详的道具也运用在游戏中。对于喜欢《哆啦A梦》的玩家而言，这款游戏也是非常好玩和过目不忘的。

《大富翁》类游戏因为其独特的特点，在PC主机上广为流传，影响了国内的一代玩家。它所玩的就是一种乐趣，是几个好友间相互“使坏”的其乐融融，让大家对这些游戏充满了浓浓的回忆。

那是一个值得致敬的时代，那是一个优秀游戏辈出的时代。

# 回首国产ARPG中的创新经典

文 | 半神巫妖

在上世纪九十年代末，暴雪的《暗黑破坏神》改变了传统欧美角色扮演游戏模式，让动作角色扮演模式（ARPG）大行其道。而当时嗅觉敏锐的国产游戏厂商也很快推出了一批自己的动作角色扮演游戏，从而催生出了一批制作优良、风格各异的国产ARPG。在我的印象中，于那段时期问世的《刀剑封魔录》《秦殇》《剑侠情缘》都是具有代表意义的经典杰作。

### 创新勇气之作——刀剑封魔录

虽然像素软件的这款《刀剑封魔录》问世于2002年，距今已经有13年了，但笔者惊讶地发现它的官网至今仍保留着，并且可以随时登录。在点击进入如今看来确实已经有点“像素”般的主页之后，笔者又被带回了那个刀剑纵横、降妖除魔的激情大学年代。

《刀剑封魔录》虽然是ARPG，却有着一个令人浮想联翩、史诗感极强的背

景情节，不过真正让《刀剑封魔录》名留青史的是它独有的融合了动作格斗游戏元素的战斗系统。众所周知，以《暗黑破坏神》为典型的ARPG在战斗的时候，考验的更多是玩家的反应能力与微操作技巧，砍杀或施法也更多以点击为主。但《刀剑封魔录》却先于世界上的所有ARPG，创新地将格斗游戏的“搓招”加入到战斗系统中，将以往的鼠标点击变成了格斗游戏的操作方式，仅仅一个砍杀就演化成了戳刺、猛砍、剁削、跳劈等多种攻击方式。除此之外，闪躲、阻挡等要素皆备，整款游戏几乎成了《拳皇》和《暗黑破坏神》的结合体。普通技、特殊技、绝招、连续技、符咒等要素以及气的加入，都让这款游戏的战斗过程无比精彩、刺激。更值得我们称赞的，是这些招数的加入，并没有延缓游戏的战斗节奏——ARPG那独有的流畅战斗体验不但保留了下来，而且还更具技巧性。笔者很难再找到第二款有如《刀剑封魔录》一样的游戏，它是在《暗黑破坏神》如日中天的时候做出了大胆的创新，这是一种什么样的勇气？《刀剑封魔录》证明了当年的那些国产游戏制作者们不仅敢于打破常规，更敢于突破经典，这样的勇气弥足珍贵。

### 再攀文化高峰——秦殇

作为开发出创下多项国产单机游戏纪录的即时战略游戏《傲世三国》的目标软件来说，ARPG在当时与RTS一样是世界潮流，因此它们在ARPG这一游戏类型上同样给出了自己的目标，那就是用创新和中国悠久的历史文化再攀高峰。

这就是《秦殇》的由来，2002年它一经问世，便又创下了多项纪录：在E3展大出风头，被GAMESPOT称为“历史暗黑破坏神”，被CAPCOM代理发行日文版等等。不过与《刀剑封魔录》不同，《秦殇》在战斗系统和游戏模式上并没有进行过多的探索，而是将注意力放在了游戏背景的刻画上。对于秦末暴政入骨三分的描绘，让《秦殇》极具中国魅力，游戏策划人员为了完整再现那个战火纷飞、英雄辈出的时代，查阅了大量秦朝历史资料。游戏也因此更真实的再现了大秦帝国的版图，根据史料拟真出了超过100多个独立场景——长城、阿旁宫、秦始皇陵等，还创新加入了模拟天气变化，雨雪风霜、昼夜更替。

虽然《秦殇》没有像《刀剑封魔录》那样大幅度改进战斗系统，但五行相生相克的加入，还是让《秦殇》的战斗历











**左上** 《刀剑封魔录》最初只有男剑客、女刀客和力士可选，在后来的《上古传说外传》中又增加了长老和道士两种职业

**左下** 《刀剑封魔录》的搓招系统是一大创新

**右上** 《秦殇》再现了大秦帝国的风貌，这得益于制作者严谨的历史考究工作

**右下** 《秦殇》的资料片《复活》

久弥新。笔者还依稀记得当年玩这款游戏的时候，为了做到用不同属性的武器和招式对付不同的敌人，心中默念金生水、水生木、金克木等口诀的窘态。

如果说《刀剑封魔录》代表了那个年代的创新精神的话，那么《秦殇》则代表了真正意义上的大气和民族自豪感。目标软件没有模仿日式RPG搞一些萝莉、御姐，也没有做一款披着中国仙侠外衣，骨子里却是西方奇幻的游戏，他们真正将我泱泱大国的风范做进了这款游戏，一如大秦帝国的硬朗、大气、豪迈，这反而得到了国外媒体以及玩家们的尊敬和追随，也带给了我们一个没人敢批评我们山寨的时代。

### 注重爱恨情仇——剑侠情缘

提起《剑侠情缘》，很多老玩家都会唏嘘不已，首先是因为它出色的美工以及动人的剧情，其次则是因为那款久久未曾发布，最终胎死腹中的《剑侠情缘3》。与其他国产ARPG不同，《剑侠情缘》并没有追随《暗黑破坏神》式的黑暗、恐怖、妖魔横行的末世风格之路，而是将背景放置在了宋朝这样一个中国鼎盛时期，在故事情节中没有妖魔鬼怪，而是着重爱恨情仇以及家国天下。再加上爱情成分的加入，都让《剑侠情缘》不再像一个《暗黑破坏神》的模仿者，给人的感觉到像是一个传统国产单机RPG的即时战斗版本，也因此迅速俘获了包括《仙剑奇侠传》爱好者在内的众多非ARPG粉丝的心。

也就是说，《剑侠情缘》系列已经突破了ARPG的范畴，将整个中国单机RPG爱好者纳为了自己的玩家群体，最终衍生出了中国单机史上系列作品数量仅次于《仙剑奇侠传》的知名品牌——系列共有包括《剑侠情缘》《剑侠情缘2》《剑侠情缘2白金版》《剑侠情缘外传：月影传说》以及《新剑侠情缘》五部作品，要知道这只是截止到2001年的数量。自从2002年放弃《剑侠情缘3》后。就没有新作问世了。假如这个系列同《仙剑奇侠传》一样能将单机版坚持至今，那么系列产品数量肯定会超过后者。值得欣慰的是，《剑网3：谢云流传》这款真正意义上的系列单机最新作或将于今年面世，堪称抚慰。

笔者清晰地记得，在当年只有几款游戏让我反复通关，其中除了至今仍会在iPad上玩的《博德之门》系列，以及《星球大战：旧共和国武士》系列，再有便是《剑侠情缘外传：月影传说》了。我们很难再找出这样一款游戏，它集合了感人不拖沓的剧情，精炼不矫情的对话，鲜明不幼稚的人物，以及罗晓音那百转柔肠的音乐于一身，《月影传说》的这种魅力并非只在某个特定时刻才能体会得到，而是可以穿越时空。

其实国产ARPG早在上述三款游戏问世10年前，也就是1993年左右便有了一系列经典作品，比如第三波的《三界谕》、智冠的《笑傲江湖》等。在那个还是DOS的时代，即时战斗加斜向45度视角的这几款游戏几乎堪称国产单机游戏的鼻祖。虽然它们早已湮灭在历史的长河中，但其对后世的启迪仍旧让它们得以不朽。

（更多回忆，下月揭启）

**左** 《剑侠情缘》是一个不逊于《仙剑奇侠传》的国产单机知名系列

**右上** 《剑侠情缘》一改其他ARPG黑暗的风格，游戏画面清新亮丽

**右下** 《剑侠情缘外传：月影传说》让笔者反复通关









# HYPE



3月11日
奥莉与黑暗森林 PC/XBO

3月17日
战地：强硬路线 PC/PS4/XBO/PS3/X360
最终幻想：零式HD PS4/XBO

3月20日
马里奥聚会10 WiiU
马里奥对大金刚：跳动之星 WiiU

3月24日
血裔 PS4
无主之地：帅气合集 PS4/XBO

3月26日
永恒之柱 PC

4月2日
赛车计划 PC/PS4/XBO

4月7日
黑暗之魂II：原罪学者 PC/PS4/XBO

4月14日
横行霸道V PC
真人快打X PC/PS4/XBO/PS3/X360

4月21日
铲子骑士 PS4/PS3/PSV

5月19日
猎魔人3：狂猎 PC/PS4/XBO

6月2日
蝙蝠侠：阿卡姆骑士 PC/PS4/XBO

# 再一次，纵横四海

文 | digmouse



**神秘海域4：盗贼末路**
Uncharted 4: A Thief's End
**开发** Naughty Dog
**发行** Sony Computer Entertainment
**发售** Q4 2015
**类型** **动作冒险**
**平台** PS4

内森·德雷克的冒险没有结束，也不会结束。

《神秘海域》就像是个更上等一点的《使命召唤》，相同的是线性关卡与线性战斗，不同的是《神秘海域》身上的《夺宝奇兵》气质与对故事和人物细节塑造的注重。《神秘海域》系列从“男版古墓”起家，以《神秘海域2：纵横四海》的惊人素质成为高清时代PlayStation的当家系列，也让顽皮狗一战封神，但对这家纵横业界超过20年的老牌工作室来说，《神秘海域》的未来，可能并不在它本身的那套公式身上。

在《神秘海域3》之后，顽皮狗用气质与设计截然不同的《最后生还者》再次震惊了世界，但我们都知道，德雷克的冒险再次开始，只是时间问题。

## 进化的模板

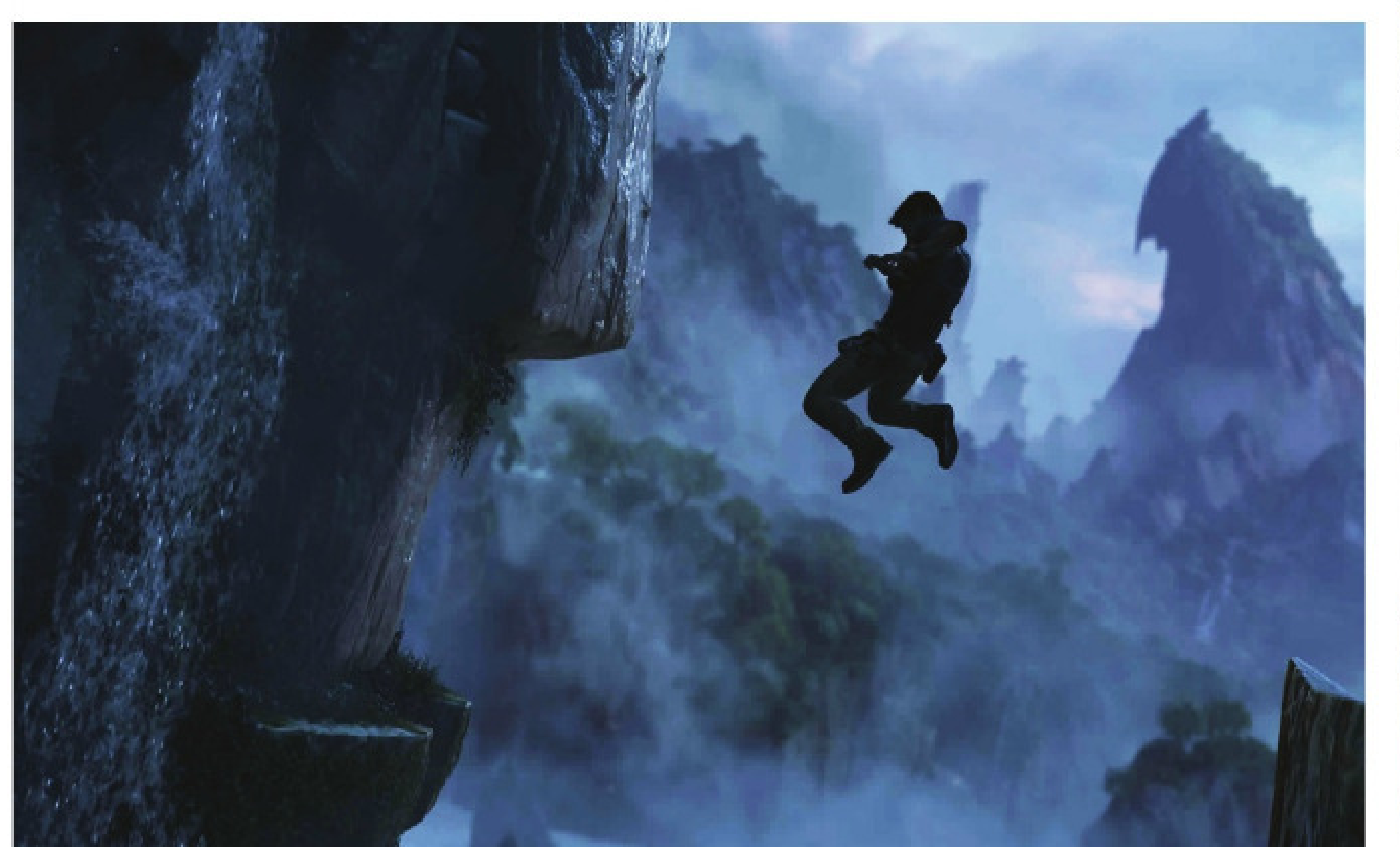
对顽皮狗而言，2014年12月的PSX展会上演示的《神秘海域4》并没有真正地呈现他们的设计意图，最显著的一点，就是攀爬系统的变化。在过去的3作《神秘海域》中，德雷克的攀爬过程并没有发生过显著的改变，再长的攀岩，再陡峭的悬崖，都不过是预设好的路线。在演示开始，德雷克拿到的那把凿子乍一看和2013版《古墓丽影》中劳拉的攀岩斧没有什么区别，但实际上，包括凿子和抓钩在内的工具的引入对《神秘海域4》的移动系统带来的变化是极为显著的。PS3时代的角色动作体系已经被彻底抛弃，转而使用全新的动作捕捉数据和基于真实肢体物理的移动模型。

顽皮狗还加入了一个名为“瞬间事件”的系统，场景会依据德雷克的跳跃和攀爬的角度与距离产生动态的变化，例如较为剧烈的冲击会导致松垮的岩石崩裂或者树枝折断。凿子与抓钩则并非固定场景的固定玩具，攀爬场景将有多种不同的运动方式，攀爬不再是单纯的推摇杆，而变成了一种变相的解谜。

而《神秘海域》系列的另一大要素：战斗，则从《最后生还者》中吸取了大量精华。前几作《神秘海域》公式化的掩体射击被更开放的场景、更丰富的道具和更智能的AI取代。在《最后生还者》中玩家可以选择纯粹的潜入暗杀，也可以将刚正面与躲迷藏结合起来，而在《神秘海域4》中，德雷克学会了利用草丛、视野、甚至是手雷爆炸的烟雾来隐藏自己，敌人也学会了攀爬峭壁和跳过悬崖，战斗不再是单纯的蹲坑对射，而成了一场斗智斗勇。德雷克处理战斗的方



**左图** 战斗不再是枯燥无味的蹲坑掩体射击，枪械与近战格斗的结合也更加流畅自然
**下图** 丰富的植被与地形塑造了一个更加写实的世界





**上左图** 跳跃攀爬仍然有很高的自动化成分，但对地形的判读与环境的实时变化更加丰富
**上右图** 萨姆是谁？他有何动机？

式也丰富了许多，他可以从高处跳下砸中敌人的头，或者将敌人推下斜坡坠入悬崖，敌人甚至会抓住德雷克的脚，当然这就是QTE出场的时候了。

## 一切的基石

另一方面，引领《神秘海域4》进化的根基则是图形技术的进化。《神秘海域3》与《最后生还者》都将PS3的机能推到了绝对的极限，《最后生还者：重制版》只是牛刀小试，在PS4上顽皮狗的真正首秀更加令人期待。

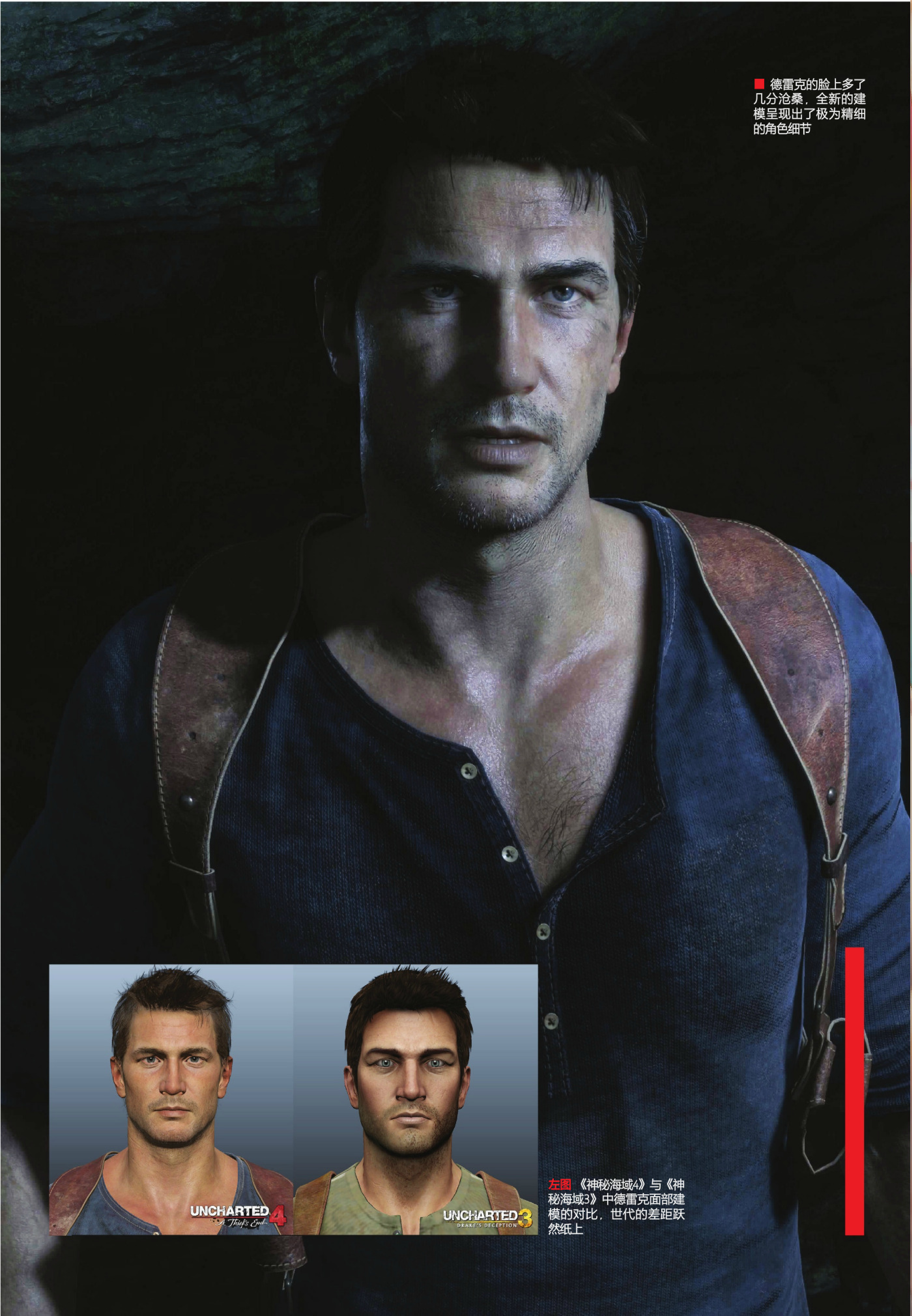
“我们在开发《最后生还者》时应对内存管理问题的办法简直是异想天开，”游戏总监Bruce Straley说，“当时为了让一个关卡能正常运行，我们做了无数临时工式的修补手段，现在我们可以说，‘啊，还有点内存空间，可以加一点东西’，我们有了更大的喘息空间，玩家也有了更大的喘息空间。”

PS4加上顽皮狗的技术实力，造就了目前本世代最优秀的游戏画面。德雷克来到马达加斯加附近的一座小岛，他走出深邃的岩洞来到海边，全新的风力物理系统让树叶、灌木丛和他的头发一起真实地随风摆动，顽皮狗与索尼的技术开发部门研发了一套全新的系统来更有效地呈现精细的模型与物件，而无需使用极度消耗资源的曲面细分技术。上顽皮狗也首次引入了基于物料的渲染模型（PBR），配合传统的手工材质调节来呈现更真实的物件质感。德雷克的动作模组也使用全新的动作捕捉与肢体技术进行了翻新，当然还有必不可少的精度提升：《神秘海域3》中德雷克的模型总共有250个骨骼部件，而在4代中光他的面部就有800个。

## 最后一战？

“One last time.”

这是E3 2014预告片中德雷克与苏利文反复强调的一句话。很显然这个宝藏猎人仍将继续他纵横四海的生涯，最初版的预告片也将本作剧情的重重线索指向了传说中非洲西海岸的海盗天堂“自由之地”）（Libertartia），以及德雷克家族的祖先，传奇航海家弗兰西斯·德雷克。而新出现的德雷克的兄弟萨姆更是一个谜团，设定中他被认为是已经死去，在德雷克的此次冒险中神秘现身，他由配音界的另一位“劳模”Troy Baker出演，也算是他与Norlan North两大游戏界名角最直接、规模最大的一次合作了。顽皮狗称本作的剧情将“挑战德雷克的肉体、决心，以及他是否愿意为所爱之人献出一切”，考虑到副标题是无比凝重的“盗贼末路”，这是否真的是内森·德雷克的“one last time”呢？




■ 德雷克的脸上多了几分沧桑，全新的建模呈现出了极为精细的角色细节

左图 《神秘海域4》与《神秘海域3》中德雷克面部建模的对比，世代的差距跃然纸上

**暗影狂奔：香港**
Shadowrun: Hong Kong
**开发** Harebrained Schemes
**发行** Harebrained Schemes
**发售** 2015.7
**类型** 角色扮演
**平台** PC



# 朋克科幻战术佳作再临

■内蒙古 葬月飘零

去年发行的《暗影狂奔：归来》脱胎于《暗影狂奔》系列科幻桌面游戏，回合策略的战斗系统很好的贴合了桌游的跑团摇骰子的游戏方式。《暗影狂奔》桌游系列从1989年至今已经走过了五版的路程，最新版第五版在2013年发行，PC游戏《暗影狂奔：归来》与其资料片《暗影狂奔:龙陨》也借势在Kickstarter上众筹并成功发行。如今其最新作《暗影狂奔：香港》也已众筹成功并定于2015年7月发售，看副标题就可以知道，这一次的舞台位于香港。

## 新香港，新舞台

《暗影狂奔：香港》设定在2050年的香港，虽然这里已经成为全亚洲的商业中心，成百上千的大小企业在这里创造价值与利润，但犯罪依然隐藏在这座光鲜繁华城市之下，黑帮仍然是这座城市的幕后操控者，而利益则是驱使黑帮的唯一动力。不少企业都有黑帮背景，而企业与企业之间的商业竞争表象背后则是各个帮派势力之间的合法博弈。一种超自然邪恶力量正逐渐苏醒，这座城市已经陷入巨大的危机之中，但人们却浑然不觉。

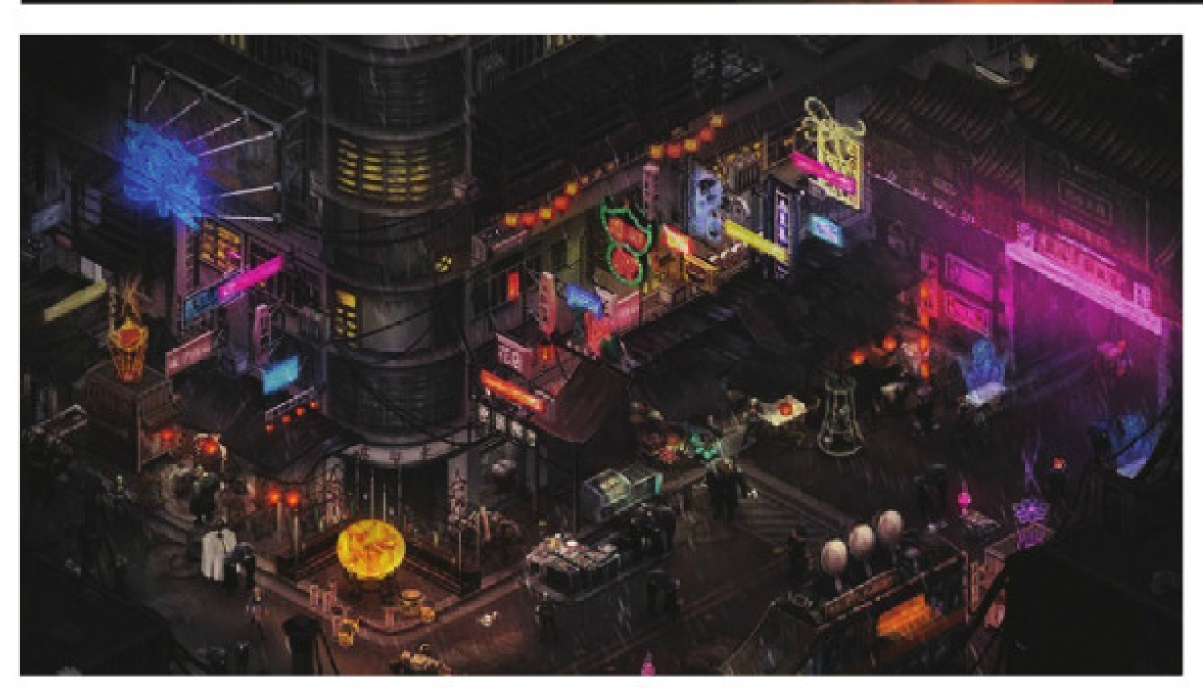
《暗影狂奔：香港》的东方元素仍然是西方人对香港的那些带有都市传奇色彩刻板印象的集合体：本地黑帮与国外黑帮之争、神秘的庙宇、莫测的中国龙是游戏主要的中国味。除此之外中国风也成为游戏美术风格元素之一，小庙香火缭绕、乱而有序且座无虚席的大排档、迷幻的霓虹灯放肆闪耀，加上该系列独特的科幻朋克主题风格，一股卡布奇诺配油条挤番茄酱、汉堡包抹老干妈加普洱茶的独特韵味。

## 角色培养很重要

游戏的主要角色虽然都是新面孔，但游戏的角色培养仍然重要。同样，每个角色都有自身的特点、属性和背景，每个角色都会有两个技能系，两系技能的选取直接决定了角色的战斗风格，专精一系还是双系混搭都由玩家自行选择，加上战场上不同装备、不同技能的选取与运用，玩家每一次的游戏都是不同的角色培养路线。

兽人萨满卡布雷特可以通过图腾来掌控战场，同时萨满巫术和下毒也是她的得意技能，在游戏中随着等级提升与技能习得，她将会拥有强大的AOE技能。如果玩家选择走野性领域线，卡布雷特将专注于战场控制，通过图腾、毒雾、野蛮生长的植物等来将战场变得更对己方有利，属于控制支援辅助性的职业。而





**左图** 虽然西方风格占据主体，但能够从少量东方元素中体会到香港的感觉
**左下图** 场景仍然精细且具有科幻朋克风格
**右下图** 2056年的香港是一个鱼龙混杂势力纷争的大都会

如果玩家选择走萨满巫术路线，那么卡布雷特则会获得召唤伙伴与控制敌人的能力。

邓肯·吴是近战专家，群敌控袭培养路线将会为吴赋予强大的控制能力，各种致晕伤害技能不仅对单，更有群体控制技能，如警棍背击可以抽晕单个敌人数回合，而催泪瓦斯则可以使一群敌人失去战斗力。致命武力技能系虽然完全没有控制效果但招招致命，而且配合上特殊这武器装备还能够赋予吴远程攻击的能力，比如该系技能下的仁慈终结技能不仅会追加额外的伤害并提高暴击率，更会有一定几率出现一击必杀效果。无论哪一系都可提供绝佳的作战能力，因此吴最好专精一系来培养。

众筹额外金额目标达成后追加的新角色是尸鬼武士楚该，他由于感染了HMHVV病毒而成为半尸半人的活死人形态，在感染病毒前则是一名武士。血色武士系是一个攻防得体的培养路线，既有强大的武士剑道技，又有盔甲和腾挪技来防御，不过这一系的技能都是物理伤害。而尸鬼系则为楚该提供了撕咬和爪击的攻击方式，同时还为楚该带来了吸血和感染敌人的能力，这一系的技能都是魔法伤害。由于两系技能一个是物理伤害一个是魔法伤害，双系混搭的培养方向非常适合楚该。

## 策略不能少

《暗影狂奔：香港》的主要游戏方式仍然是探索、对话与战斗，玩家需要跟随故事线探索香港，从小处开始逐渐卷入帮派之争而后发觉超自然之力的威胁，最终消除隐患挫败阴谋拯救香港。探索的自由度仍然不大不小，玩家可以跟随故事线来到一个又一个场景，而在场景内玩家的行动是自由的，可以与NPC交谈寻找并触发支线任务，也可以找店家买卖物品。

前作与前作资料片的对话系统太过薄弱，虽然也是多项对话选择，虽然也是不同选择带来不同结果，虽然也有KARMA的因果报应系统，但玩家的大多数选择对游戏的最终结局没有影响，只有少数对话选择才是关键点，这也是前作未能获得较高评价的主要原因，被这个毫无新意的对话系统拖累。这种看起来无限可能但实际却非常小气的状况在《暗影狂奔：香港》中得到部分改善，由于项目在Kickstarter上的募集突破百万，作为超额追加项目游戏的结局将会配以更多的动画，结局数量也有所增加；额外增加支线任务和迷你战役，并允许玩家将主线角色资料直接保留并导入其他模式中；增加主线5个小时左右的内容，是原本12小时左右的游戏主线时长升至一般大作的20小时左右。虽然对话选项仍对结局影响不大，但从侧面增加结局数量、增加主线支线来将其丰富。

战斗仍然是回合策略制，玩家随时在地图上开打，地图上的掩体也是左右战局重要的因素之一。游戏中不同武器、不同攻击方式的攻击距离也不同，在掩体和高低差地形的敌人开枪或是使用魔法可以轻松打到，但近战角色必须近身后才行，很容易被风筝，另一方面玩家也可以借助地形和攻击范围优势来Poke近战敌人。总之没有传统战旗游戏六边形格子限制的《暗影狂奔：香港》中地形对战局而言异常重要。P




# 钢铁侠合体蝙蝠侠

文 | 老黑

**正当防卫3**
Just Cause 3
**开发** Avalanche Studios
**发行** Square Enix
**发售** Q4 2015
**类型** 动作
**平台** PC/PS4/XBO

如果说开放世界游戏的代名词——《横行霸道》（GTA）系列的风格属于这一领域的“黑帮都市时代剧”，那么诞生于2006年的《正当防卫》（Just Cause）系列，则堪称是一部走“《敢死队》（The Expendables）”路线的奇幻动作大片了。其制作组Avalanche Studios的诉求与剧情、生活化体验等等关键词没有任何的关系，利用并且颠覆物理法则，用自己的想象力创造好莱坞动作片大导演们也不敢想象的暴力美学场面，才是这一品牌的最大魅力。

现在，游戏的第三作（Just Cause，以下简称JC3）也将于今年年末我们见面，你又将如何继续扮演男主角Rico Rodriguez，在这片没有边际的特技秀舞台上，继续发挥自己的想象力呢？

## “主场”作战

在JC3中，玩家将要进入一个名为Medici的虚构地中海岛国作战，根据剧情的设定，这里就是Rico的故乡。虽然在风土人情上和前作的东南亚国家Panau有很大区别，不过从地形地貌来看，这里依然是一个遍布高山，四周环海，内陆部分由水网交织而成的世界，非常适合Rico继续发挥自己上天入地。无所不能的本领。毫无疑问，依然有一个独裁者等待着Rico的铲除，还会有大量属于这位狂人的马仔们等待着成为Rico演绎特技杀戮秀的“素材”。

## 暴力特技秀的“系统化”

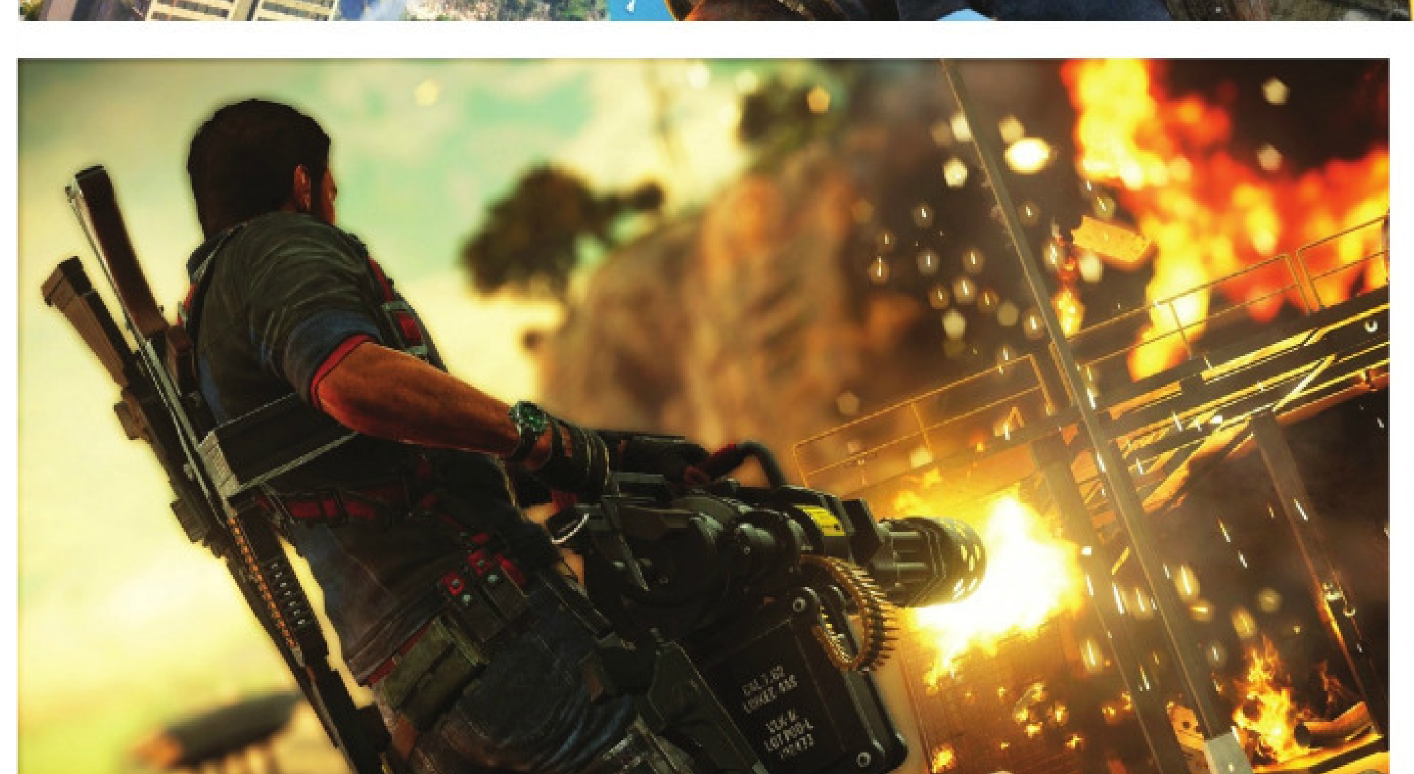
在谈到本作新增的“创意”动作场面的时候，制作总监Roland Lesterlin这样认为：“当Rico再一次站在飞驰的吉普车后座，面对空中的一架直升机，或者是准备从一架固定翼飞机的机翼上‘劫持’海面上的冲锋艇的时候，我们并不希望玩家此时按部就班地按照游戏允许的规则，比如射出抓钩，然后高速滑行冲过去这种模式，来思考下一步的动作。JC3将会致力于打造一个系统，让主角当前能够做出的动作可以在玩家的操作之下组成一个充满弹性的的整体。用绳索将两架直升机捆在一起，再打掉其中一架的尾桨使其空中原地打转，带领另一架也跟着遭殃。或者是将绳索套住战斗机的起落架和重型卡车的拖车钩，再驾车冲下悬崖，然后再伞降状态下一枪命中后者的油箱……只要逻辑允许的打法，JC3中都可以实现。”

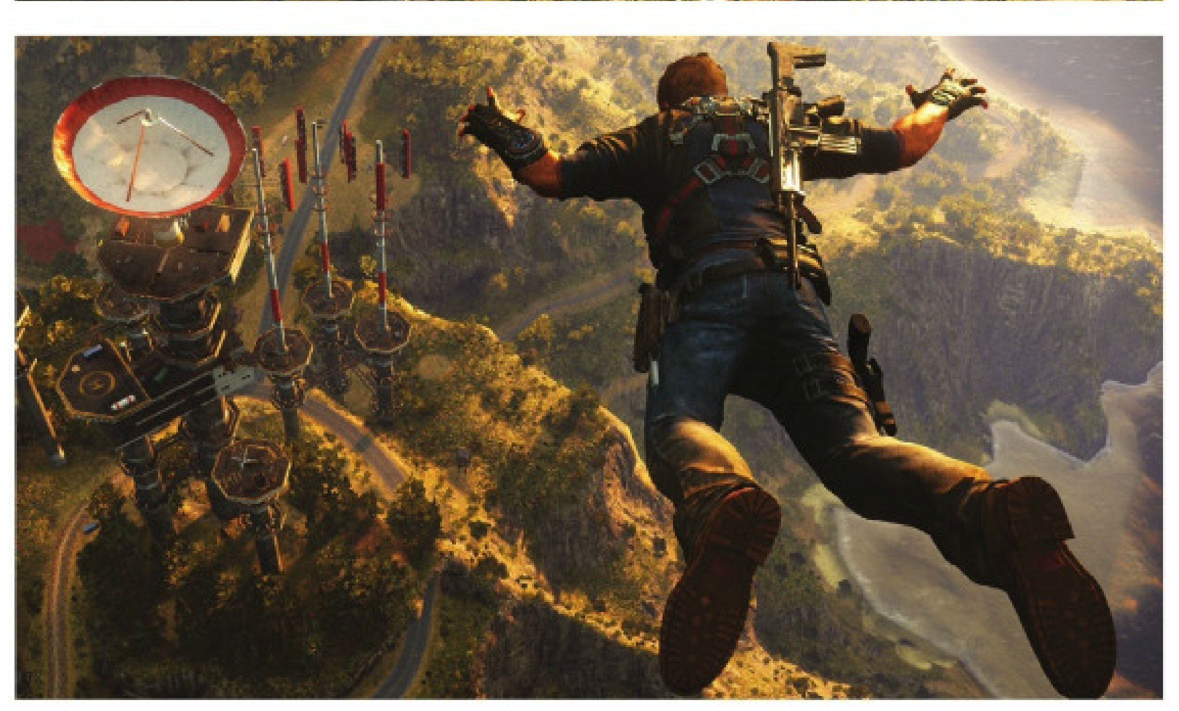
## 新玩具登场

在JC2中，Rico的主要“创作工具”是抓钩枪和



**左图** 抓钩已经做到了“内置化”，不会影响双持武器
**下图** 送你一个煤气罐……
**左下图** 这次Rico的武器库也得到了强力扩充
**右下图** 有了飞行衣，无限蹦极成为可能





身后隐藏的那只可以无限使用的伞包。这次，Rico的新玩具是自从《使命召唤：黑色行动II》开始就为动作射击玩家们所熟悉的飞行衣（wing-suit）。降落伞将作为一种用于慢速浮空状态下射击敌人的“解决方案”。飞行衣的到来，不仅可以让Rico在空中具有高速且可控的飞行能力，而且对其能力的提升作用，完全不亚于钢铁侠的战衣。借助这种工具，Rico可以化身一架人肉战斗机，与直升机，甚至是喷气式战斗机进行空中缠斗。它所提供的高速活动能力，也使得诸如一脚踢飞导弹、直接飞至机身大搞破坏这样的夸张行动成为可能。

对于武器的使用，JC3也不再像前作那样吝啬。现在Rico可以双持不同的武器，比如左手一支榴弹发射器，右手一支微型冲锋枪，身后再背负一支需要双手使用的重型武器。喜闻乐见的C4炸药，将会在新作的任何难度之下无限量供应，“贴烧饼”的限制更少，而且玩家还能设置炸弹的起爆时间与引爆顺序，用愤怒的小鸟们所擅长的方式，顷刻间摧毁独裁者构筑的庞然大物。

和只知道在岛上大肆修建个人雕像的死胖子Pandak Panay相比，Medici岛上的这位独裁者至少算是一位科技控，他的军队使用了不少智能兵器，比如无人机、感应机枪、自动导弹发射塔等等。为了适应新环境，Rico在本作中也深入学习了电脑技术。除了破坏这些无人值守的杀人机器以外，玩家也可以冒着风险靠近，然后用黑客技能将其劫持，这样就能看到敌人自相残杀的欢乐景象。

在大肆扩充个人武器库之余，Rico还认真研读了心理学的教材。在本作中，“紧张”也将成为一种武器。Rico的任务不仅仅是对敌人和独裁者维持统治的设施进行物理性的消灭，而且还可以通过对敌人心理的威慑，来实现更大的战果。单位时间造成的累积破坏越大，“技术性”的杀伤数量越多，就会给幸存的敌人带来威慑，进而使其情绪崩溃，在丢盔卸甲的溃逃过程中上演更多的反智行为，让他们也成为破坏演出的参与者之一。

## 多人对战依然“浮云”

尽管JC2的多人MOD相当受欢迎，多人连线对战也日益成为了开放世界类游戏的必备游戏模式，但制作组依然不打算在本作中加入这一功能。取而代之的是和线上好友进行各种挑战，比如比拼滑行衣的最长飞行距离，角逐车辆、冲锋艇的驾驶技巧，以及看谁谁的破坏效率更高。Avalanche承诺这些多人挑战将会利用本作扎实的物理与图像引擎，这使得玩家在参与时不会感觉自己是在玩主线之外的小游戏，而是扎实的干货。虽然我们依然无法在本作中扮演无数个Rico进行空地一体的大乱斗，但至少能够在正篇以外玩到JC版的“激流快艇”“泥地赛车”“尘埃”等等极限运动游戏，想想真的是让人醉了……P




# 星际文明

文 | 莽月飘零

**银河文明III**
Galactic Civilizations III
**开发** Stardock
**发行** Stardock
**发售** 2015.4
**类型** 策略
**平台** PC

策略游戏能够给玩家带来运筹帷幄的独有快感，配以不同题材，玩家可以在游戏中当一回战乱中的大将军，也可以成为国家元首带领本国与其他大国一决高下，更可以放眼宇宙，为整个人类、甚至整个太阳系而战。

古董级策略游戏《银河霸主》就是这样一款定位于宇宙的策略游戏，游戏包含探索、外交、贸易、争斗等元素，在当时来看相当惊艳。阿兰·埃姆里克在1993年9月期的《电脑游戏》杂志上评论《银河霸主》时自创“4X”名词来概括《银河霸主》的玩点：“探索、开拓、扩张、诛灭（Xplore、eXploit、eXpand、eXterminate）”，从此4X成为一把衡量策略游戏的尺子，而之后的策略游戏也大多围绕4X做文章。

## 时隔多年，再度归来

《银河文明》是一个老牌策略游戏系列，初代在电脑刚在国内普及的年代里登陆PC，舞台位于银河系，没有打怪升级，只有各个种族之间的势力争夺，一个个的星球，一片片的势力，不仅可以依靠武力压倒，更可以依靠文化取胜。这在当时简直是万花丛中一朵奇芭般的存在，当然这里的奇葩绝对是原来的褒义词性。但很快，随着硬件的不断进步与发展，游戏制作技术也逐渐成熟起来，车枪球和RPG慢慢兴起，策略游戏虽仍有一些如《文明》、《银河飞将》等系列支撑，但慢热的策略游戏远不如短平快的其他类型游戏受青睐，不过仍有一少部分玩家是策略游戏的死忠。虽然《银河文明III》重装归来，但游戏画面远不惊艳，《银河文明III》仍然卖的是情怀，但对于玩过《银河文明》的老玩家而言，这已经足够令人激动。

《银河文明III》的故事和大背景与其他系列续作一样，仍然是建立在前两作基础之上：23世纪，人类与外星文明为了控制银河系而互相争斗，殖民与被殖民，侵略与被侵略，整个银河系全面陷入大战之中。《银河文明III》单人战役的剧情在前作“暮色亚尔诺事件”发生的10年之后，银河系文明们将继续为争夺银河系霸权而博弈。

## 4X一个也不少

《银河文明III》共有8个种族势力可选，其中包括前两作的老派系人类地球联邦、人工智能机械生命幽尔等，同时还包含一个全新的种族铱锐迪姆。不仅如此游戏还允许玩家创建一个新种族参与游戏。所有种族的技能，单位与科技树都将在前两作的基础上进行调整，甚至有些完全重置，不同的种族势力优势劣势也不同，人类的发展会受到人口的影响，人口则会被食物制约，人工智能机械生命幽尔则完全不会被食

物限制住人口数，然而幽尔势力的思维却非常僵化死板，人类联盟有着先天的变通思考优势，虽然在武力上人类被幽尔压着一头，但人类却能够对幽尔进行智商碾压，通过外交手段、通过贸易甚至是经济制裁轻松不战而胜。以长补短，以优打劣是策略游戏的基本博弈法则，在《银河文明III》依然适用。

既然是策略游戏就逃不开4X，既然是4X就逃不开“探索、开拓、扩张、诛灭”这八字箴言。在游戏中这些手段只是取胜的工具，如何使用、怎样使用、度的拿捏都由玩家依情势决策。由于六边形是目前策略游戏单位边界最佳选择，《银河文明III》也自然摒弃原始的方格子转而使用六边形，游戏中无论大小每一种单位都是占用一个六边形，这对战略层面而言移动、攻击、防御等动作更加宽松。

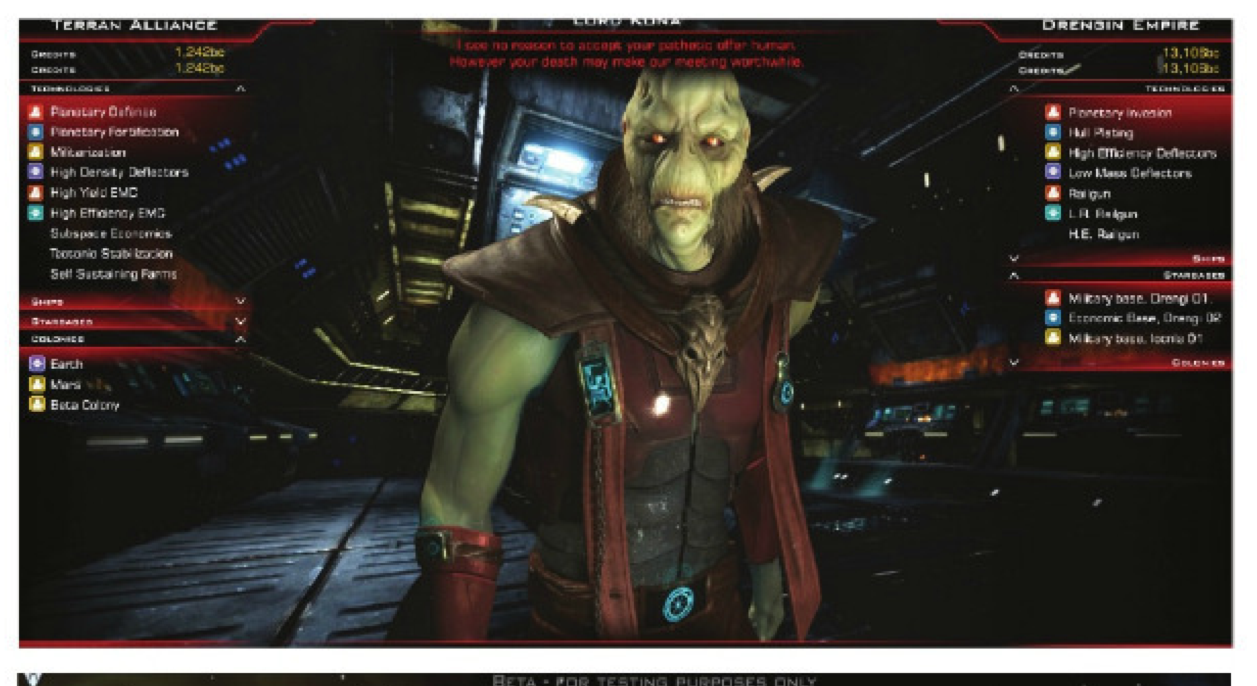
《银河文明III》的战斗就目前的眼光来看有些简陋，双方战舰排成一排互相对射，不过说真的，五颜六色的战舰激光炮飞来飞去也颇为壮观。对射的同时后台套用计算公式进行实时计算，最终给出战斗结果——仍然是简单粗暴的数字游戏，所以游戏中科技对单位属性加成对战局至关重要。话说回来，虽然仍然可以以科技碾压对手，但武力剿灭敌人也可以达成胜利，或是利用宗教感化其他种族将其纳入麾下也将带领你的文明势力走向胜利。

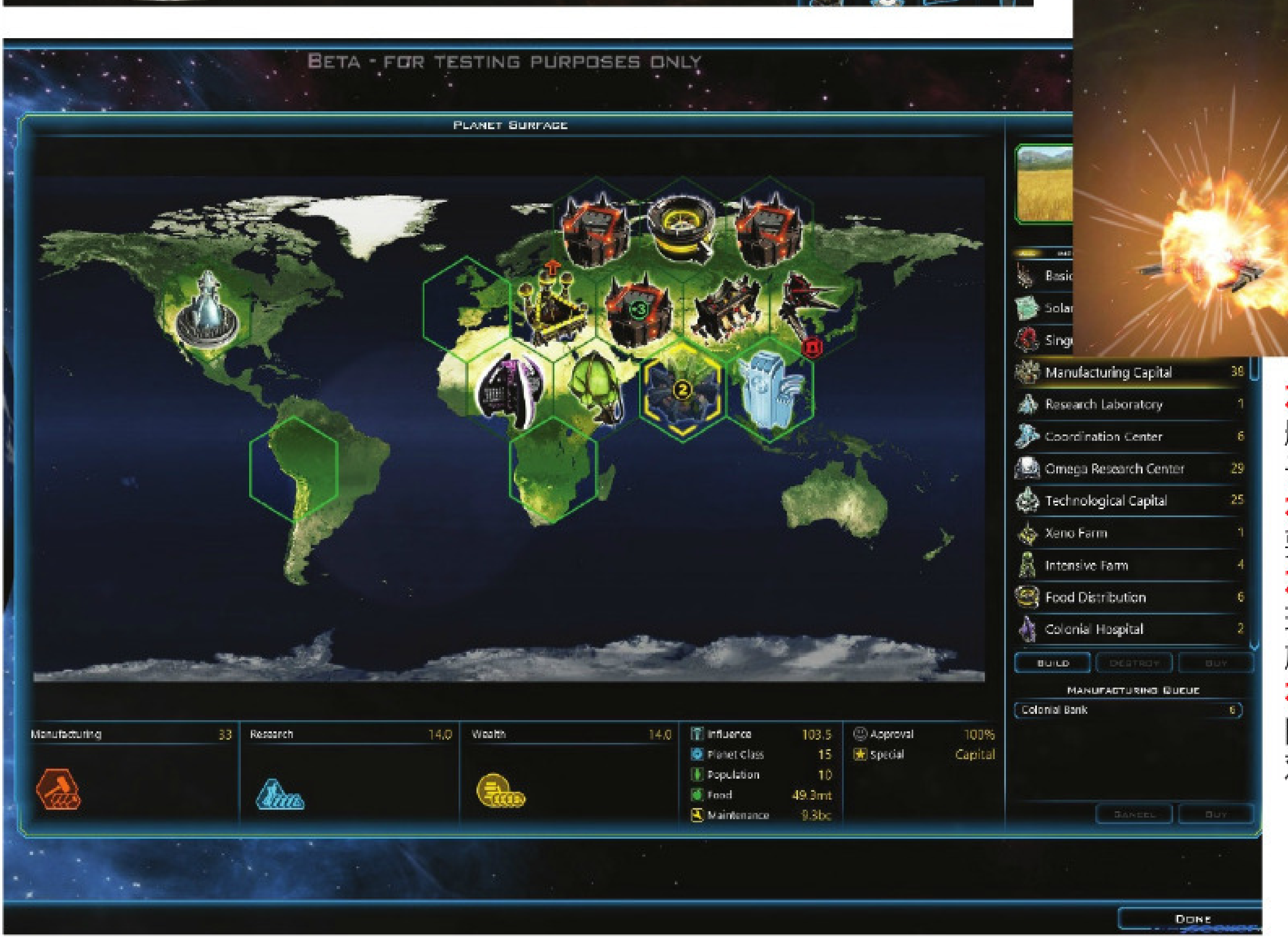
## 多人模式初露头角

《银河文明III》除了单人模式之外还首次加入了多人模式。目前多人模式的一局比赛最大玩家人数上限还没有最终确定，在Steam上经过了小规模测试之后，制作组仍然在保证流畅的前提下尽可能的提高参与人数。在多人模式中《银河文明III》引入了有别于单人模式的纯回合制，转而使用了一个变通的法子让游戏节奏变快，尽量减少玩家游戏时那部分无所事事的真空时间。

“同步规划，同时执行”是《银河文明III》多人模式的回合规则。在一局游戏中，玩家随时可以规划并下达下一回合的命令，也可以随时对某一个单位和行为重新下达命令，即便是在其他玩家回合内也可以排兵布阵。玩家下达的命令会被排程，当轮到玩家回合时只需点下执行按钮即可执行已排程任务，当排成结束将轮至下一个玩家的行动回合。参与游戏的每一名玩家都不会有干等的真空时间，让游戏效率最大化。P






**左上图** 虽然功能有限，但战舰创造工具完全能够当成孢子的生物编辑器来玩
**右上图** 外交仍然是博弈的重要手段
**左下图** 当你占领了一个星球，就可以在星球上建设设施，提供资源
**右下图** 战斗场景就是双方列阵后对射，颇为单调，但游戏的精髓并不在此






**评论**

教团：1886
光环：士官长合集
将逝之光
横扫千星
奇异人生：第一章

# PLAYED

# 维多利亚的秘密

文 | 半神巫妖




作为一款备受期待的PS4独占作品，《教团：1886》原本应该在2015年的春天惊艳亮相，一扫维多利亚时期笼罩在伦敦上空的重重迷雾。但这个既定的剧本却并没有顺利上演——《教团：1886》几乎成了近一段时间内最具争议的次世代主机独占游戏。

## 电影化游戏与游戏性

鉴于主机游戏多以电视为图像输出载体，一种亚游戏类型因此在主机上颇为流行，那便是所谓的电影化游戏。这种游戏多以线性剧情为标志，玩家扮演特定的人物，按照剧本规划好的路线一走到底，途中鲜有自己选择的余地。并且，此类游戏在剧情的表现上有意贴近电影，大量运用包括蒙太奇镜头在内的电影表现手法，以最终呈现给玩家一段惊心动魄的冒险历程为主要目的。

电影化游戏诞生之后，便伴随着争议之声，因为它既拥有强大的电影化表现力，又在游戏性上有所缺失，其实皆因这二者是一种互相制约的关系。为了剧情表现力，牺牲一部分游戏性是必然的选择——比如在《最后生还者》中，很难想象乔尔和艾莉那些飙泪的来言去语，每说一句就要停顿下来，然后等玩家点击一次对话框后继续开始，这无疑会大大削弱剧情张力。

因此，电影化游戏中的游戏性就成为了此类游戏制作中，最需要开发商注意的一点，也就是如何掌握好一个度的问题。有些游戏干脆摈弃在游戏性上的努力，就是要把电影化这部分做到极致，同样可以获得媒体、玩家的好评，比如《暴雨》、《超凡双生》等。当然，这种几乎不以游戏性为卖点的游戏注定不会获得满分。与之相对的，就是那些电影化游戏中真正的经典大作，比如获得若干媒体最高评价的《最后生还者》，就很好的平衡了电影化表现和游戏性，获得了巨大的成功。

反观《教团：1886》，它一上来就以次世代最佳画面为宣传点，并且标榜自己CG与游戏过程合二为一的次世代体验。在笔者进入游戏之后，也不得不承认它确实做到了这一点：过场动画与游戏过程天衣无缝，游戏时主角受的伤直接带入下一段过场动画，这都与它的宣传相符，毫无缩水。不过，诸如过场动画过多、许多武器应用度不高、战斗模式过于单调、QTE滥用等等问题随后便暴露了出来。

在《教团：1886》中，过场动画约占了游戏时长的三四成，虽然这个比例与《最后生还者》等相比并不算高得离谱，但考虑到游戏只有七八个小时的总游戏时间，因此不可避免地给了玩家一个真正玩的时间过短的印象；其次就是那些宣传片中无比精致的蒸汽朋克武器，比如电弧枪等，虽然在游戏中它们的模型同样精美，但整个游戏通关下来，使用几率太低——玩家大部分时间都在用最初的机关枪和冲锋枪扫射，

**教团：1886**
The Order: 1886
**开发** Ready at Dawn
**发行** Sony Computer Entertainment
**类型** 射击
**发售** 2015.2.24
**平台** PS4
**售价** 59.99$

只有一两个场合会用到这些强力武器；战斗模式也有一些问题，虽然是一个再普通不过的掩体射击，但《最后生还者》中那时常变换的战场布局、暗杀与正面混合的战斗方式选择明显比《教团：1886》更高一筹。最令玩家想要摔手柄的，其实还是当属被滥用的QTE，谁能想象在背后暗杀时也需要按QTE？这些滥用的、转瞬即逝很难把握的QTE甚至给我一种故意耗时间的感觉，不能不说是一大失败，更不用说Boss战也是一段QTE草草敷衍了事了。

不过，笔者认为，这些问题其实并不是《教团：1886》的根本问题所在。毕竟，战斗模式虽然单调，但射击手感和画面表现力仍令人印象深刻；过场动画多也不是大问题，毕竟它CG级别的画面，加上蒸汽朋克风格的维多利亚时期人设，总不至于招人讨厌；QTE也还好说，多来几遍就熟悉了，好在QTE按键不会随机变化。《教团：1886》最大的问题，其实恰恰在于它原本应该用来掩盖低游戏性的剧情表现力上。这方面如果它做好了，即便不能获得《最后生还者》那样的神作评价，最起码还能落一个《暴雨》第二。但《教团：1886》的剧情前松后紧、结尾莫名其妙、许多坑不填就确实说不过去了。游戏的前半段，给玩家一个迷雾中若隐若现的狼人噱头，这确实吸引了玩家，想要继续了解背后的真相。但随后节奏突然快了起来，吸血鬼、叛军女王、骑士团内奸等剧情一拥而上，玩家还没来得及反应过来，游戏突然结束了——最后的Boss既不是隐藏在背后的、妄图感染全世界的吸血鬼，也不是道貌岸然的总理大臣，而只是自己的一个狼人兄弟。虽然这个兄弟也是个骑士团团长级别，但他在游戏前半段与玩家的关系既不如拉法叶等人，在整个阴谋中也不是什么主谋，甚至杀他本身，也是在救特斯拉之余，根本就不像是一个正常的游戏结局。这就是《教团：1886》最大的原罪所在：玩家可以原谅你为了电影化而舍弃一部分游戏性，但电影化如果也做不好，那么怎么获得好评？偏偏本作还拥有着近乎真人电影一般的画面，玩家看着这惊艳的图像，空等游戏性十足的战斗等不到，空等好剧情也等不到，白白浪费游戏引擎的感觉最终更降低了对游戏的评价。





## 真正的定位

其实平心而论，《教团：1886》在笔者心中仍是一款可以打8分左右的游戏，虽然这分数更多地是被绝佳的画面、娴熟的引擎运用以及蒸汽朋克风格拉上来的，但本作仍对得起PS4独占大作的名号，不过如果从每一世代主机的发展历程上看，《教团：1886》更多地还是充当了排头兵、机能展示品以及试水之作的角色。

比如本作引以为傲的CG级别画面，初看上去玩家便会惊艳不已，很容易醉心于那有如电影一般的场景之中。但殊不知的是，这种画面是建立在海量的工作之上的——游戏中哪怕几秒的一个场景中的花花草草，都要建一个精致的模型。以至于到了最后，游戏开发商RAD都觉得对不起那些建模师了，很多场景中都让玩家有机会拿起一些小物件把玩，炫耀一下那巧夺天工的模型，最后玩家却发现这物件与游戏过程毫无关系，时间一长难免生厌——因为你也不知道哪个模型有用，哪个没有……

再有便是本作中战斗与剧情的穿插也有不少问题，对比神作《最后生还者》我们便可以看出端倪：《最后生还者》中，战斗与剧情相辅相成，比例恰当，绝不会给玩家一种为了战斗为战斗或是为了煽情而煽情的感觉。而本作中战斗游离于剧情之外的现象十分明显，看动画与战斗成为了两个完全无关的部分，很多时候都是为了战斗而战斗，十分生硬。这不仅让笔者感到一丝讽刺——要知道本作标榜的正是过场动画与游戏过程在画面上的和谐统一，但是却因为游戏节奏把握不佳、战斗设计不考虑剧情走向而让这二者游离感十足。这恐怕与《教团：1886》将大部分注意力放在了引擎与画面上脱不了关系。

在剧情和人物刻画方面，也有很多的遗漏之处，让人不得不怀疑本作是否是一款赶工制作。比如处理第一位女主角伊莎贝尔时，明明有很大的发挥空间，游戏却浪费了整个人物：在游戏开始时，明眼人都可以看出，伊莎贝尔与主角加拉哈德有一些暧昧关系，这些铺垫本来可以用在后来加拉哈德背叛后，让伊莎贝尔两面为难，最终在情感和理智之间做出一个选择。而这个选择如果处理得当，那么便会让整个人物立体起来。可是本作是如何处理的呢？它竟然祭出了一个叛军女王，干脆替代了伊莎贝尔的位置，而伊莎贝尔呢？她走进加拉哈德呆过的房间里，看着满屋的狼藉，留下了一个泼妇的愤怒表情——她是在愤怒什么？自己当初没能站在加拉哈德这一边？还是怨恨加拉哈德跟叛军女王在一起？可最讽刺的是，这竟是她最后一次露面，随后的游戏进程急转直下，再没有她什么事了。这不仅让玩家大为光火，对她的印象也就停留在了敌人这个层面上，以至于网上很多玩家都在抱怨——为什么没机会杀了这个女人。

至此，我们确实可以得出一个小小的结论，《教团：1886》确实更多地是在为我们展示一个次世代主机的未来。你们看，游戏就该这么做，CG与游戏肉眼不可辨是大势所趋。可惜，玩家和媒体想要的，不仅仅是一部展示动画，而是一款真正既好看又好玩的游戏，在这一点上，维多利亚的秘密仍有待解开。好在通过开放式的结局，我们可以肯定本作会有DLC甚至续作，希望RAD可以吸取经验教训，让如此完美的游戏引擎真正成为载体而不是本体吧。P

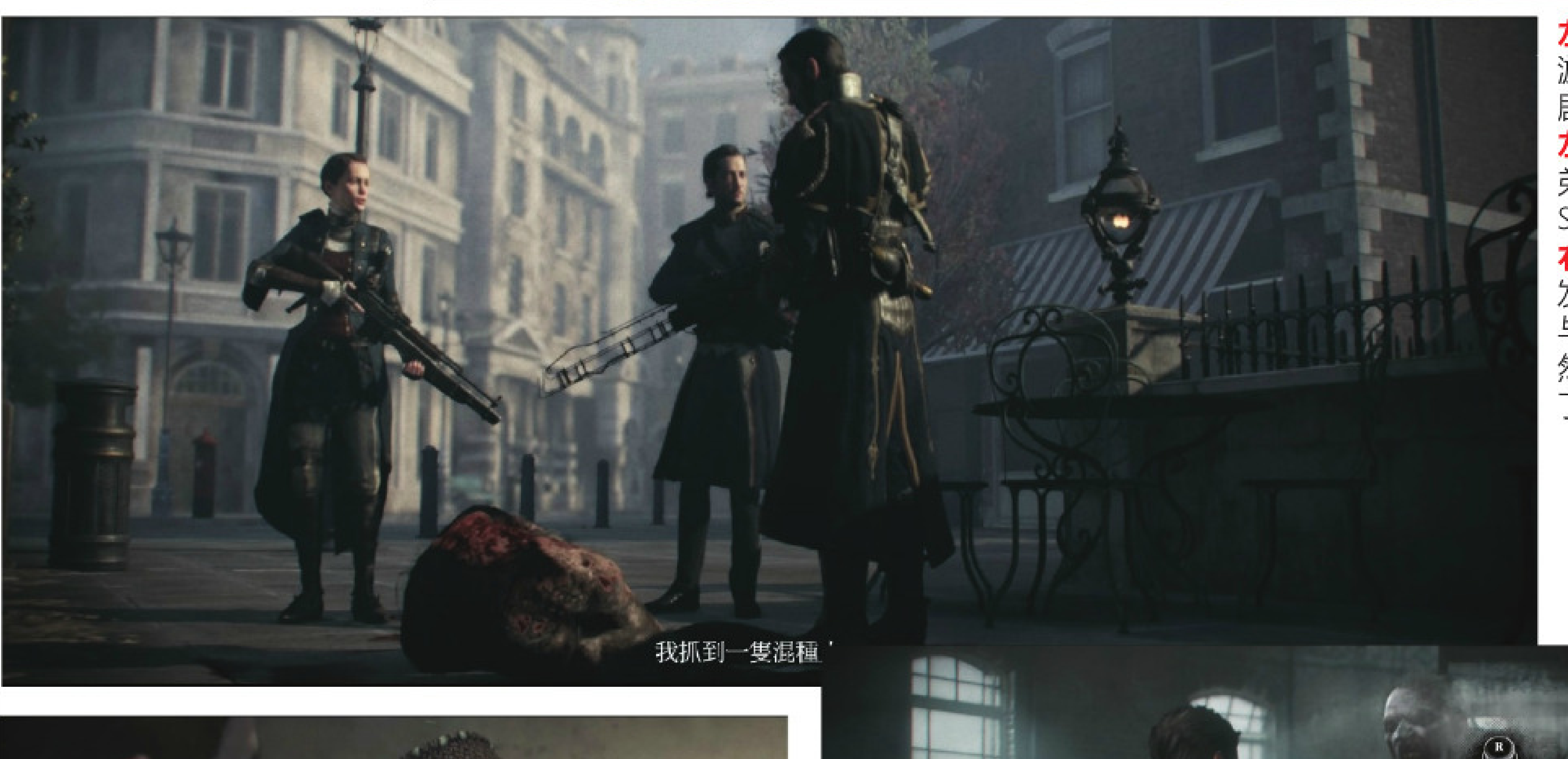
6




**上图** 《教团1886》是一款蒸汽朋克背景下描绘维多利亚时期圣杯骑士团的奇幻游戏

**右图** 游戏的建模是CG级别的，RAD强大的图形引擎对光照和物件质感的还原效果极为惊人

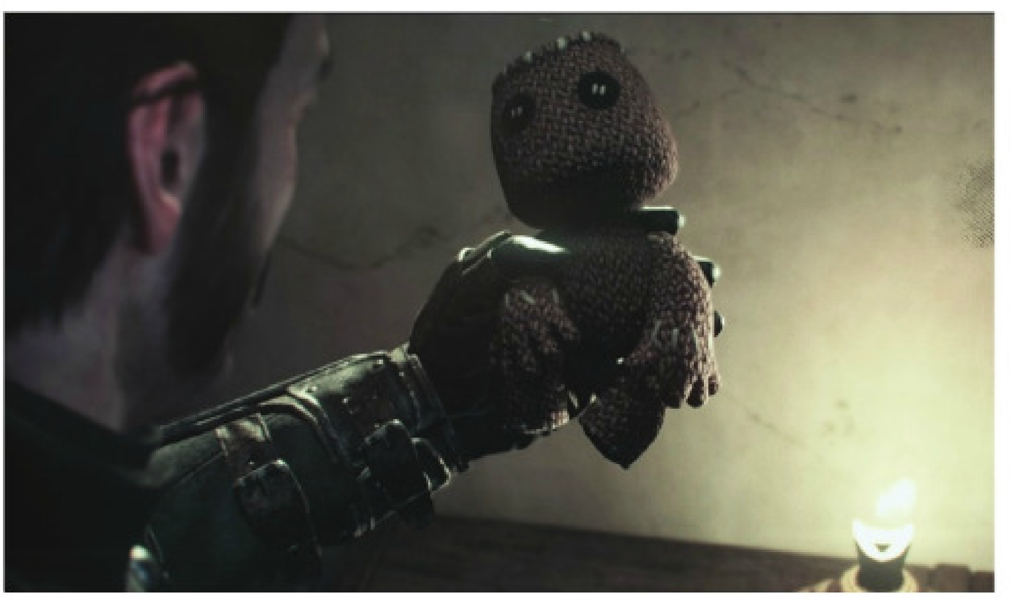


**左图** 最初几位队友在游戏后半段戏份太少，剧情节奏有明显问题

**左下图** RAD给同门兄弟《小小大星球》主角Sackboy留下的彩蛋

**右下图** QTE的滥用令人发指，游戏中期的这段与狼人的战斗过程，竟然在最后BOSS中重现了



# REVIEW





P90

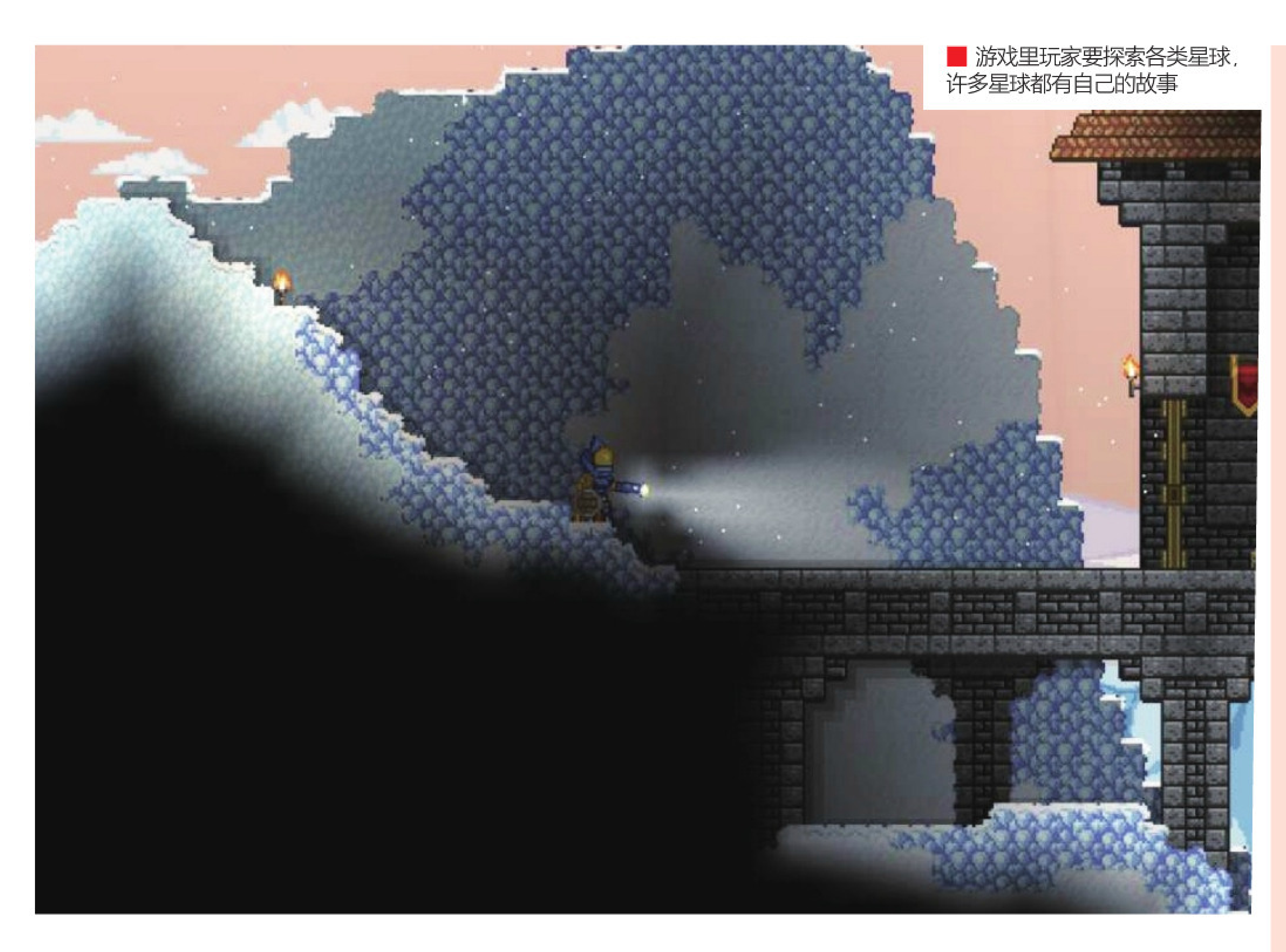
## 兄弟传说

操作，向来都是决定游戏体验最重要的一环，能够让玩家在屏幕中的虚拟替身像提线木偶那样，对每次操作都做出精确反馈，这对于游戏设计而言最基本的要求。而在《双子传奇》这部讲述一对兄弟冒险之旅的AVG游戏中，恰恰就是通过不走寻常路的操作方式，让我们领悟游戏的主题，在每一次的按键输入中收获感动。

■上海 西塞罗

# 科幻版《泰拉瑞亚》

这几年异军突起了一个新的类型，叫“我的世界”类，这类游戏不仅有着巨大的世界还有丰富的采集系统和一个极其庞杂的制作系统。玩家在游戏里的主要任务就是采集制造，顺手再杀几个敌人换换胃口。



■ 游戏里玩家要探索各类星球，许多星球都有自己的故事

星界边境
Starbound
类型
角色扮演
制作
Chucklefish Games
发行
Chucklefish Games
发售日
2013.12.4

此类游戏不仅让玩家兴致盎然的探索世界，还大大激发了他们的创造欲，我们在这些游戏的社区里到处可以发现他们建筑的恢弘奇迹。坐在此类游戏宝座上的有两个游戏，3D版《我的世界》和2D横版的《泰拉瑞亚》，现在又有一个游戏横空出世了，它叫做《Starbound》，译名为《星界边境》。

从视频和截图上看，《星界边境》简直是《泰拉瑞亚》的科幻翻版，玩家们降落在一颗星球上，砍树采矿杀怪物，盖房熔铁造碉堡。不过《泰拉瑞亚》到现在为止也只是一个64MB的小游戏，《星界边境》虽然只是发行了先行版，但就已到达了将近2G的规模，《星界边境》到底做出了哪些巨大的变化，这些变化能从量变到质变超越《泰拉瑞亚》嘛？

游戏的故事背景当然是在很遥远的未来，玩家所在的母星被占领，主角坐着一艘飞船逃命，除了飞船和基本工具，一切都要像鲁滨逊那样从零开始。和《泰拉瑞亚》一样，玩家需要从头开始四处漫游，采木碎石，在根据图纸制造各种各样的器械，最后建立自己的传奇。游戏细节之丰富在初期就可以显示出来了，比如用近战武器杀敌很难获得皮，需要用弓箭才能肉皮兼得；种地收获时千万不能用武器，而是要按E键采摘，否则就只会有种子不会有果实了；各类武器也有自己的特性，刀只能挥砍，弓却可以蓄力攻击；

作为一个在无数世界穿梭冒险的游戏，玩家在新手阶段结束后就会发现《星界边境》有许多与《泰拉瑞亚》不同的地方。《泰拉瑞亚》只有一个世界，玩家在《星界边境》中却可以登陆无数多个星球，游戏大体也有一条主线，从低难度到高难度依次而来。因为每个星系都有不少星球，所以单一行星远没《泰来瑞亚》里来的大，一些老手玩家也许会惊讶的发现自己的行星一会儿就探索完了。不过没关系，一条征服星辰大海之路正在等着你，《星界边境》有各种大小，各种环境的星球。有四季如春如地球的星球，有

**Boss战**

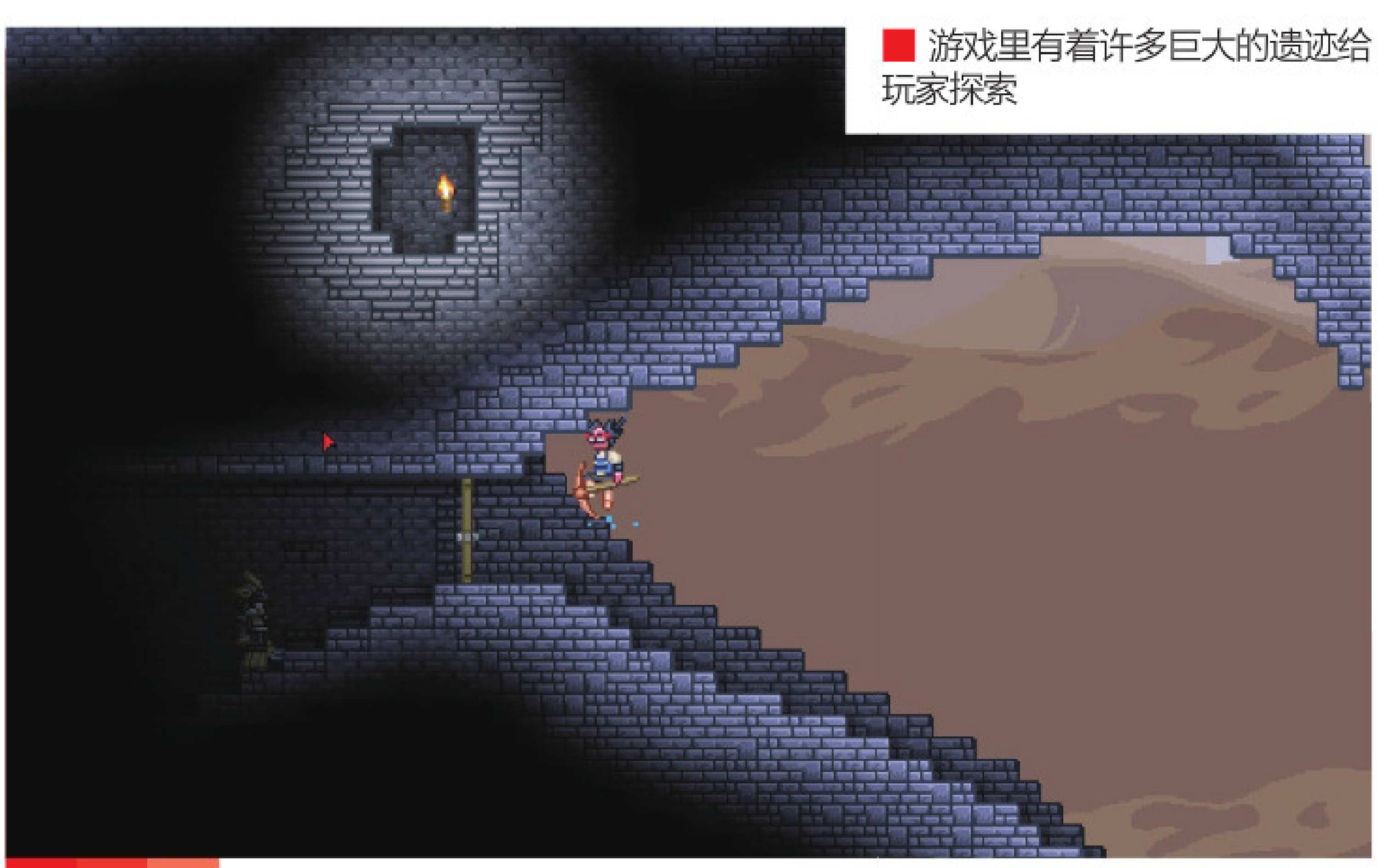
飞碟是玩家碰到的第一个Boss，也是玩家探索宇宙的一个里程碑

满是沙漠的星球，有冰原，也有死寂无声如月球般的世界。

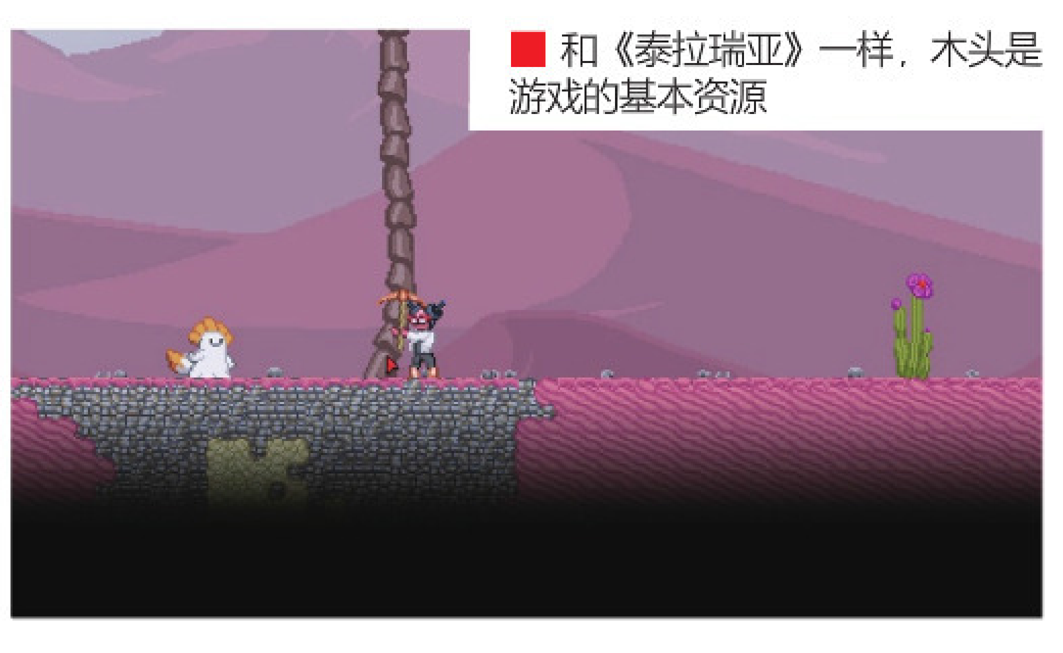
作为一个外出逃荒的宇宙难民，《星界边境》还加入了许多生存要素，除了被外星大狼追到屁滚尿流，玩家还会摔死，冻死，饿死，玩家要做衣服御敌保暖，还要种地割肉做出各种料理。玩家还需要搜集一种叫“像素”的东西，这些东西对发展科技和生产十分重要。和《泰拉瑞亚》一样，游戏也提供了大量的物理互动要素，只不过有些规则和《泰拉瑞亚》不同，比如《泰拉瑞亚》里玩家可以把沙子投入水中改变水域，在《星界边境》中可不能这么干，因为泥巴会吸收水。另一方面，不少沙漠星球成为了玩家采矿的去处，只要稍加注意不被活埋，矿石就会随着流沙滚动乖乖自动落入玩家的腰包。每个不同的环境，对于玩家来说都是一套新的机制，玩家一开始的大本营自然是他们的宇宙飞船，但是指定一个星球为家园后，那就不一样了，除了改造地形，还可以改变天气，并且将其他NPC带到此处建设，只不过他们跟了你到了新的星球，你就要满足他们的各种需求……空间站本身也有巨大的升级潜力，玩家可以在其中解锁各类设施，到机甲工厂到驯化实验室，无所不包。玩家还可以利用一些现有设施制造机关和密码锁，困住联机时想来偷窃资源的其他人。

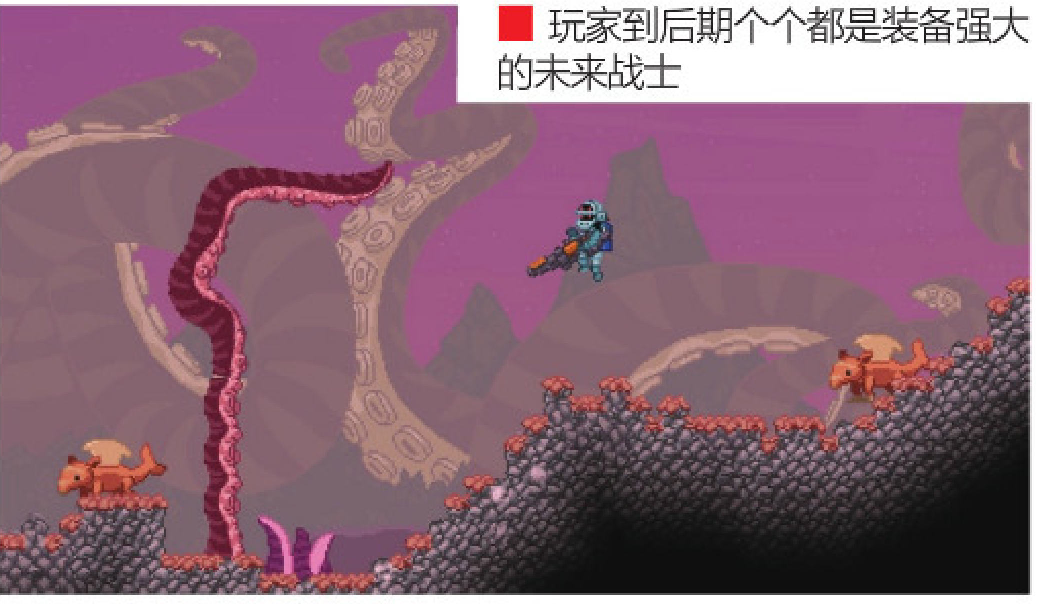
在《泰拉瑞亚》中，只要玩家符合条件，就会有NPC跑来帮助玩家。游戏中也是一样，只要玩家制造出了召唤器，就可以召唤警卫，女仆，医生，厨师等各类NPC，用来购买各种道具和守护大本营。比起《泰坦瑞亚》，它还加了许多新系统，作为宇宙间航行的交通工具，玩家需要在星球上搜集足够的燃料；玩家们开始一穷二白，只能造些普通玩意，但一旦有了科技蓝图，就可以制造喷射背包等技能，现在3D打印技术方兴未艾，游戏里玩家捡到可以扫描的东西后，也可以交给3D打印机扫描，以后就可以花费像素来购买这个物品。NPC系统和蓝图系统对于玩家来说相当方便，这样到了后期就不用为了一些基础资源满银河乱跑了。制作者们相当有爱，他们还参考《口袋妖怪》制作了一个捕获系统，只要造出了怪物球，再把能捉的怪物打到半血，丢出你的怪物球，小东西就会归你所有，成为你的小伙伴。这些小东西的用处除了做跟屁虫拉风，还能帮玩家打架，但是玩家也要照顾好它们，免得被猛禽和各种大型四脚怪撕碎了。

宇宙如此浩大，自然会有其他人散落在各个星球的每个角落。玩家在完不成主线的时候，就努力去探险吧，去获得各种武器蓝图，和当地土著交易，或者当邪恶的宇宙海盗，冲进敌人的城堡抢夺国王的财产。这些世界生态不同，原住民和科技也不一样。有些是废弃的古墓和监狱世界，有些是未来风格的军事基地，还有中世纪的奇幻城堡，另一些则是村庄和研

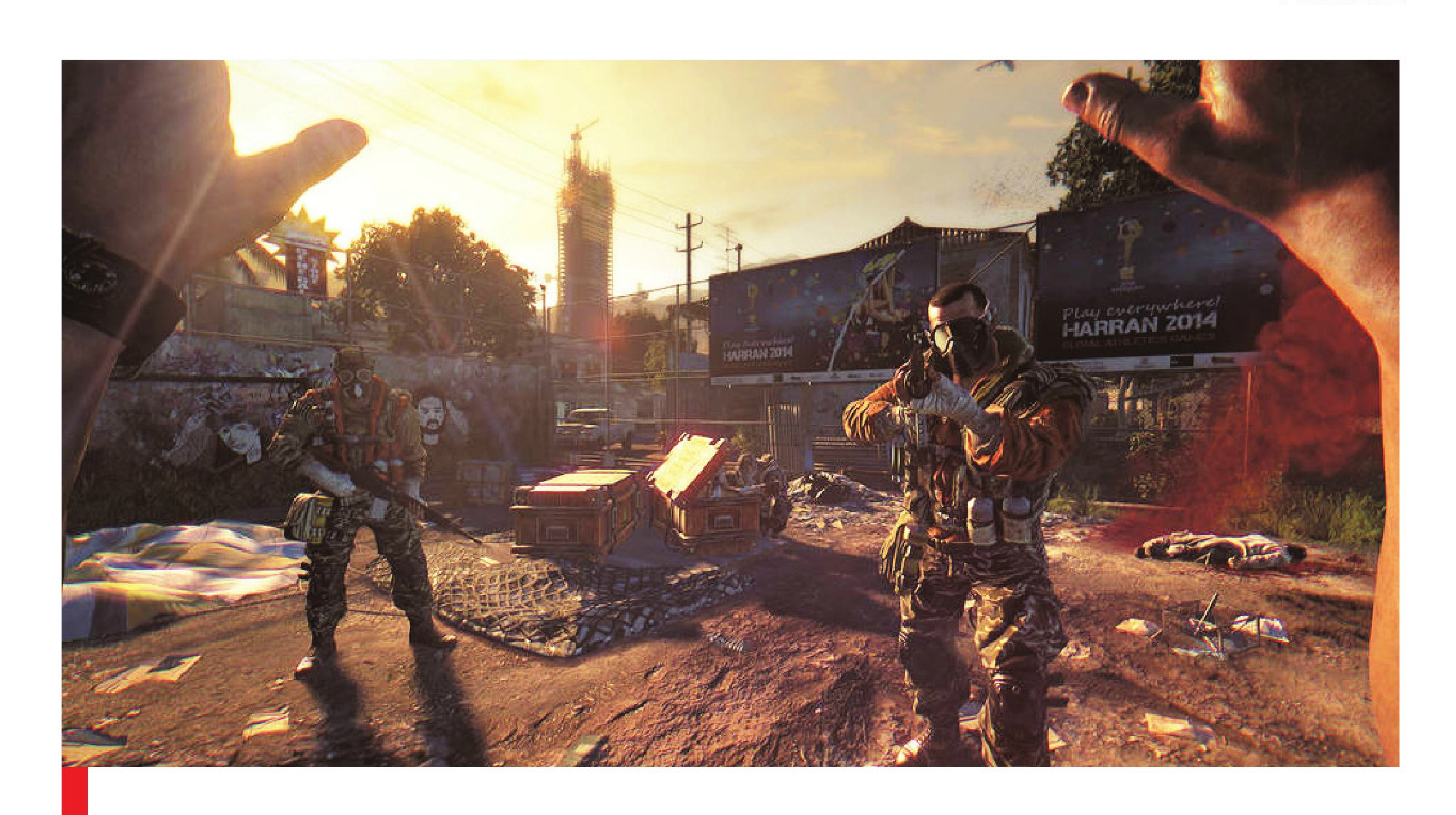

游戏里有着许多巨大的遗迹给玩家探索


传说中的异形星球


和《泰拉瑞亚》一样，木头是游戏的基本资源


玩家到后期个个都是装备强大的未来战士


玩家建造的碉堡




# 一次成功的换皮

文 | 葬月飘零

丧尸题材游戏随着丧尸电影与美剧的热度一路飙升，早年间的寥寥无几到如今的百花齐放，对于玩家来说游戏的选择余地更宽，对于游戏圈而言游戏的题材与类型也更广，丧尸题材游戏也逐渐进入细分市场的阶段。合作突突突有《求生之路》、恐怖生存有《生化危机》、生存合作有《死亡岛》，对于丧尸题材游戏来说如今正是一个最好的时代。

## 矛盾重重

不过说起《死亡岛》，不免就要提起游戏公司之间的恩怨情仇。由Techland开发、Deep Silver发行的《死亡岛》借由惊艳无比的倒叙+片段插叙的高水准预告片而大红大紫，而且游戏本身素质也算不错，说神作未免有些盛赞，但及格偏上的水准是绝对有的。加上其首先提出了第一人称近战生存的概念，将低资源和低武器耐久度组合起来，成就了其独特的战斗方式与特别的游戏体验。游戏剧情也值得称赞，加上热带海岛风光，美剧即视感迎面而来。

虽然如此，《死亡岛》的开发周期实在是过于漫长，2007年就向玩家公布，其后一拖再拖，从最初的Chrome Engine 3到Chrome Engine 5引擎，在技术上为了跟上主流步伐几乎是推翻重做。一再跳票的《死亡岛》终于在2011年9月姗姗来迟，发售后的不少BUG也是让人头痛无比。饶是如此，凭借预告片欺诈成功达成首周北美破百万的高销量，多年的跳票也算交出了一份合格的答卷。拖了这么多年，钱肯定也烧得不少，开发中的一再跳票也让制作方与代理商之间逐渐产生矛盾，矛盾最终在其资料片《激潮》发售后爆发。两家好聚无好散，《死亡岛》的版权一直在发行商Deep Silver手中，分开后Deep Silver转而将续作交于Yager Development开发，而Techland则不得不重起炉灶立起了一个新项目：《将逝之光》。

## 《死亡岛》的精神续作

显然，除了剧情与背景故事之外，《将逝之光》就是《死亡岛2》，《将逝之光》就是《死亡岛》的精神续作。

本作的制造系统仍然有趣，小刀+电池组和出电刀，一刀就能让丧尸原地跳舞；火机+铁锤配合出火焰锤，除了钝器的杀伤之外还会有持续的火焰伤害，更棒的是火焰还能够蔓延至周边丧尸身上；带电的钢管能够发出连锁闪电在周边丧尸来回跳动。不过常规武器足够应付诸多情况也仍够给力，总之，游戏的武

**将逝之光**
Dying Light
**开发** Techland
**发行** Warner Bros. Interactive Entertainment
**类型** 动作
**发售** 2015.1.27
**平台** PC/PS4/XBO
**售价** 59.99$

器制造系统更多的是为玩家花式“虐尸”而服务。

同样，武器少得可怜的耐久度仍然是限制玩家的手段，不过这一次稍微宽容了一些，不再需要恶战之后四处寻找修理台，只要有足够零件，就可随时修理。不过枪械武器同样和《死亡岛》一样，非常稀有且子弹稀少，毕竟游戏的战斗系统以近战为主，第一人称近战的紧张感与刺激程度是远处突突突所无法比拟的，这一点照搬《死亡岛》也情有可原。

《将逝之光》的肢体格斗系统仍然单薄，虽然增加了飞踹，也增加了一些带有尖刺和高度的地形，好让玩家将丧尸踹到尖刺上或是从高楼踹下，但基本的还是《死亡岛》里面简单的脚踢动作与击退效果，要说进步，除了增加了地形之外，踢踹动作也不再那么生硬，仅此而已。技能系统也与《死亡岛》差别不大，生存、敏捷、战斗三项，生存通过任务与搜集要素成长，而敏捷和战斗则通过玩家平时的动作行为来成长，多跑酷提升敏捷，多杀敌提高战斗，三项内含有对应的被动技能，玩家可以自行加点决定在什么时候获得什么技能。飞踹、武器投掷、涂丧尸血肉伪装技能等等都让游戏更加方便也更有意思，鸡肋技能不多值得称赞，《死亡岛》鸡肋技能太让人惆怅，Techland意识到并将其改正值得鼓励。

上面的都是照搬《死亡岛》玩剩下的玩意，新东西虽然不多，但每一个都足够的亮眼。陷阱是非常有趣的系统，玩家可以借助各种地形在特定的一些地点设置陷阱，比如电拌索、紫外线灯等，当丧尸踩到陷阱就会受到大量伤害或是移动受限，加上各种地形道具如油桶，加上各种小道具如鞭炮等，能够衍生出各种有趣且恶搞的虐尸方案。新增的跑酷也是游戏的一大亮点与特色，且不说《镜之边缘》与《刺客信条》系列在先而产生的参照效应而引发的抄袭与否的问题，毕竟天下文章一大抄的潜规则放在各行各业都是有市场的，借鉴和借用也无可厚非。单纯讲，跑酷+第一人称+丧尸+沙盒生存这几个要素组合起来产生的美第奇效应足够有趣也足够好玩，对于玩家而言这已经足够。

不过不得不说，虽然有飞爪、有助跑跳、有丧尸头上蜻蜓点水，但这几个新点子的潜力在游戏中仍然没有被完全挖掘，仍然有相当多的内容和方面可以发挥，由于是全新品牌，加上这几个系统对于游戏而言是新点子，有所保留挖掘不深我们能够理解，只是期待续作能够不那么小气才好。

## 昼夜不同，两个世界

《将逝之光》有别于《死亡岛》的最大一点就在于游戏为昼夜制定了两种方案，不仅是为了迎合世界观中病毒的威力，实际游戏体验也截然不同。在白天丧尸们是正常战斗力，行动缓慢，几棒子放倒一个，而到了夜晚，丧尸们的战斗力翻倍，除此之外还会有特殊的丧尸出来活动，加上夜晚能见度不佳而导致的诸多不便，游戏到了夜晚难易度陡然翻了一倍，经验也将会翻倍获得。游戏仍然将选择权交在了玩家手里，想要愉快的玩耍，那么选择白天行动，如果想要高回报，那么昼伏夜出也会承担相应的高风险。

昼夜两个世界的设定非常棒，一方面贴合故事背景，另一方面有了白天的对比，夜晚营造出来的恐怖感更强，虽有一些小瑕疵，比如一旦玩家摸清夜晚特殊丧尸的战法并习惯黑暗环境之后战斗难度与恐怖感就会与白天没有太大差别等等。但这个想法与实际效果总的来说都还是令人满意的，是《将逝之光》有别于且进步于《死亡岛》的最大一点，也将会成为《将逝之光》系列的招牌。

## 剧情退步，多人亮眼

《将逝之光》的剧情是相比《死亡岛》最大的退步。《死亡岛》的将军救人不成反造孽的剧情足够让人内心一凛，而《将逝之光》这种特工盗取病毒疫苗文件的老套剧情并无新表现，反而将主角刻画得不伦不类。主角前期的感情羁绊性情中人与后期的冷血杀人狂非常不协调，周旋于几个营地间，最终将大Boss虐死病毒疫苗也有了新进展却突然结束了。虽然知道这是为续作埋包袱，但这种高潮处戛然而止的作态实在难看之极。反倒是支线将一些NPC在残破的无序社会中挣扎生活的那种混乱、无助、混沌的状态刻画得淋漓尽致，加上支线任务有一些出人意料又情理之中的变数，变数又衍生新的支线任务与小故事，探索欲望立刻被激发起来。游戏主次失衡，在这一点上Techland真是买椟还珠没头脑。

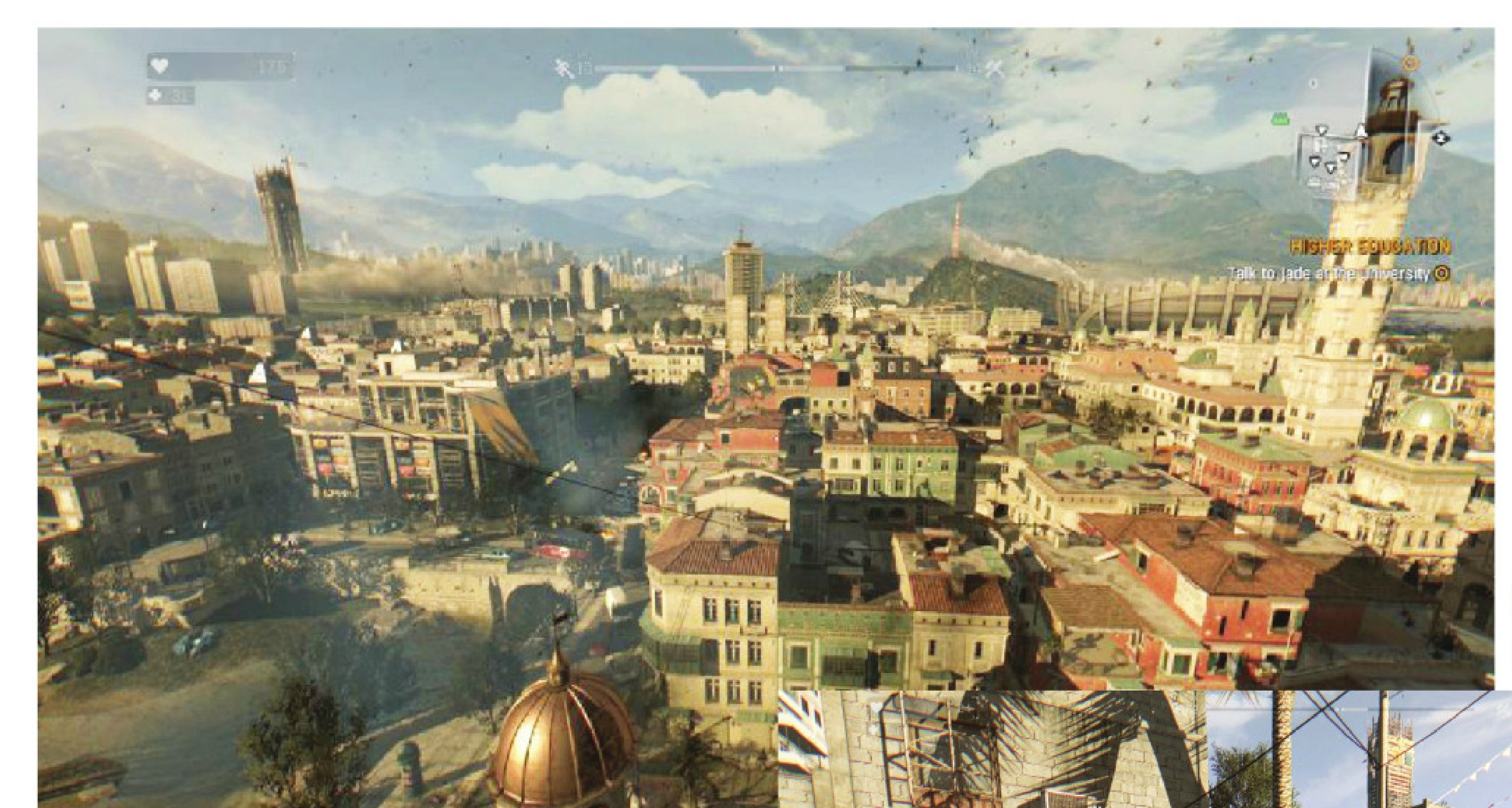
《将逝之光》的多人模式水准一流，无论是以主机进度为任务进度的PVE还是丧尸大战跑酷猥琐男的PVP都足够有趣足够好玩，续作的多人模式只要能够保持现在的水准并且将不佳的对战节奏把控一下就能加分。

## 结语

在前南斯拉夫电影《桥》中，工程师为了彻底封死德军退路而将自己亲手设计建造的桥炸毁，为打击敌人不惜亲手毁掉自己投入多年心血的作品，这与Deep Silver和Techland恩怨情仇多么的相似，说句题外话，恰好Deep Silver是德国跨国公司Koch Media下属的全资子公司，某种意义上还挺讽刺的。

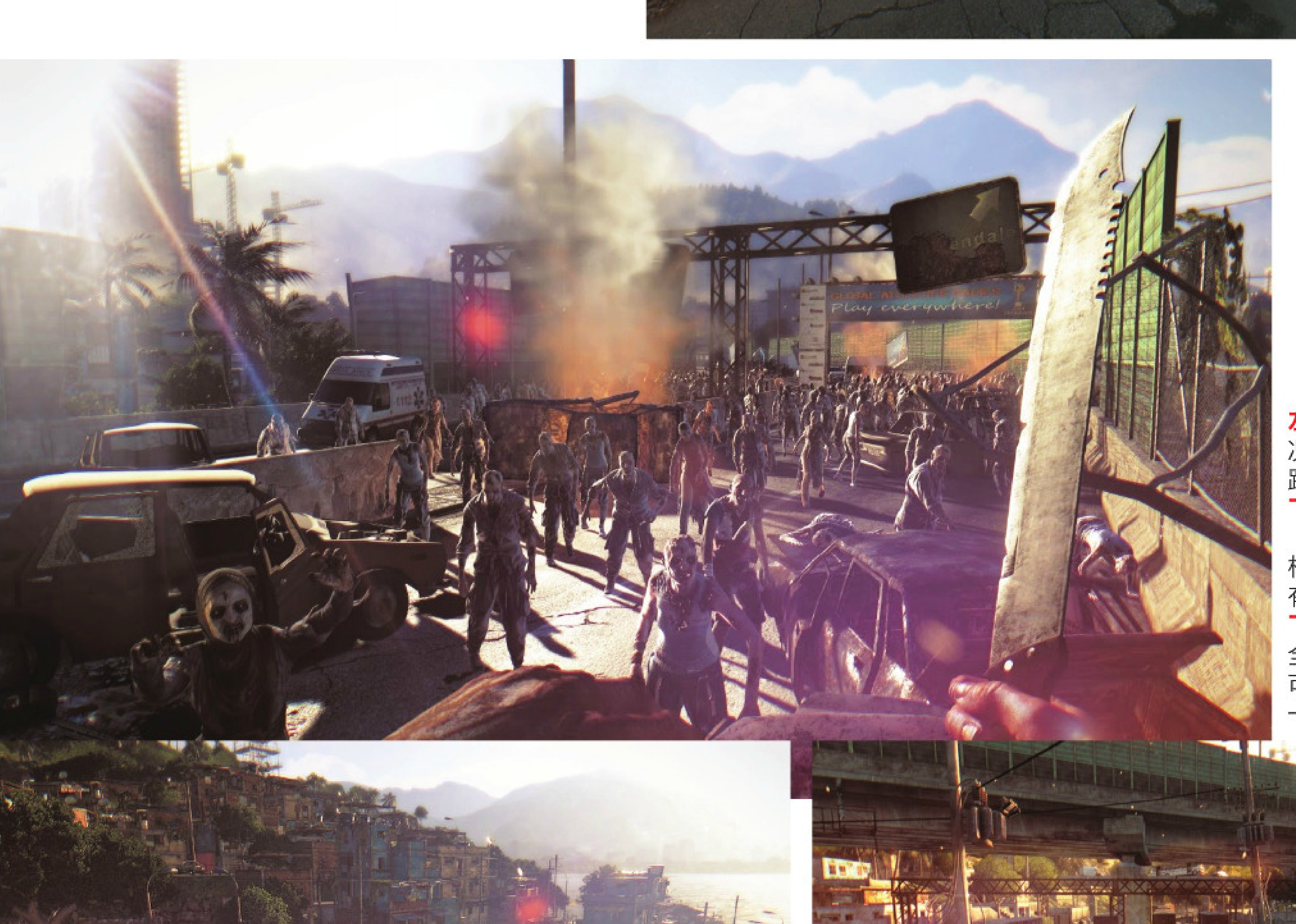
无论如何，对于玩家而言游戏好玩是硬道理，对于制作商与发行商而言赚钱才是硬道理，抛开这些恩怨情仇，单纯的，《死亡岛2》能否真正超越《将逝之光》，还是那句恶俗到烂情却足够应景的话：让我们拭目以待。P

8




**左图** 城市非常大，也很精致，全特效画面的富人区内景色美不胜收

**右图** 虐尸在《将逝之光》中变成了戏尸，周旋的紧张刺激是游戏最大玩点



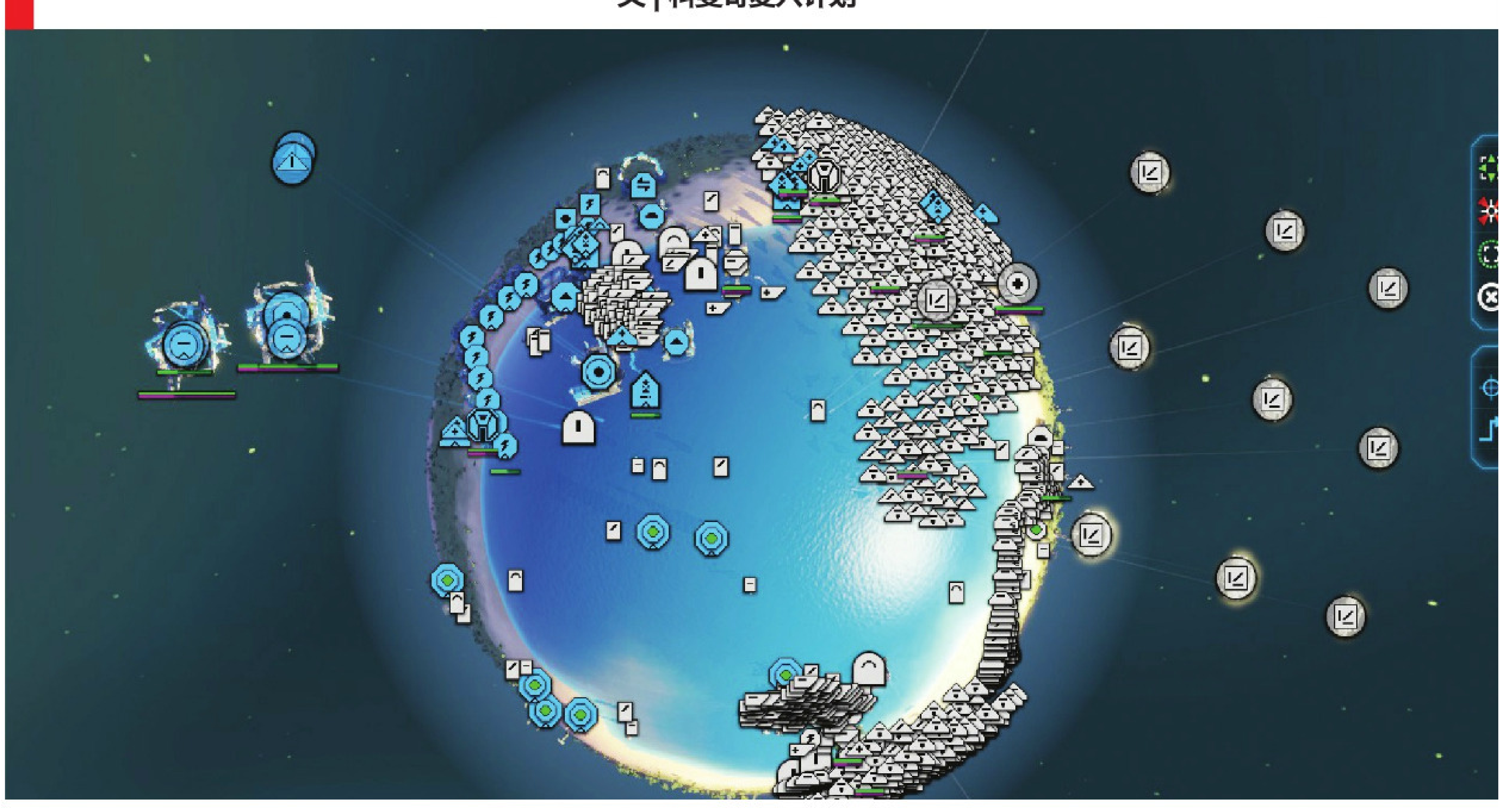

**左图** 面对这样的状况，开无双就是找死，跑酷逃离才是王道

**下左图** 丧尸版沙盒《镜之边缘》跑酷方面相当到位，但其实还能有更多发挥

**下右图** 游戏并没有完全封死无双割草，玩家可以攒一堆装备，然后一次爽个够

# 没做完的“神作”

文 | 科曼奇复兴计划



**横扫千星**
Planetary Annihilation
**开发** Uber Entertainment
**发行** Uber Entertainment
**类型** 即时战略
**发售** 2014.9.5
**平台** PC
**售价** 49.99$

自从在Steam上架以来，《横扫千星》这款号称来自《横扫千军》与《最高指挥官》的制作者们，号称继承了克里斯·泰勒衣钵的作品的评价经历了教徒膜拜——教徒骂街——大众骂街——大众点赞的诡异过程。怀着强烈的好奇心和专注于研究烂作的专业精神，本烂片王终于在一次打折活动中入手了这款游戏。

## 真的没做完啊

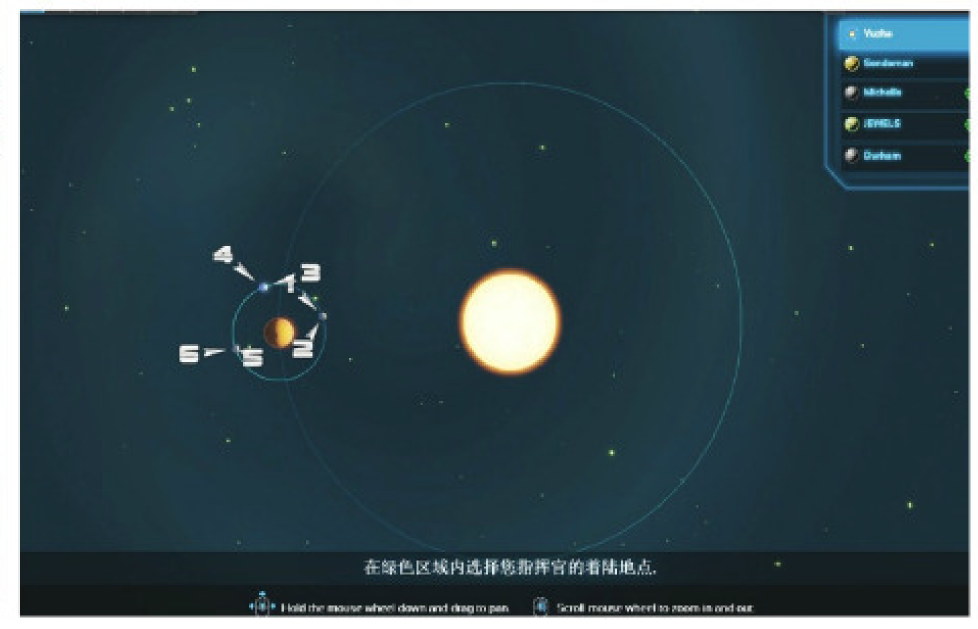
拿到游戏的第一感觉就是：“这货真的没做完啊”。尽管游戏早已经进入了最终发售阶段，甚至都进入了打折促销阶段。但是主菜单右侧官方的留言板却给人一种还在测试的错觉。官方在不断地更新游戏，并通报最新的更新情况，例如“我们修了某某Bug”“即将添加新单位，敬请期待哟亲”。游戏的科技树仅仅做了T2，T3一栏是空的，可见制作组想要去做却还没做出来。游戏没有任何阵营的区分，除了指挥官的外形长得不一样，剩下每个玩家手里的单位类型、种类完全一样。我突然就理解了为啥前一段时间被骂得狗血喷头：正式发售的完成度都如此之低，那么游戏在抢先体验阶段（Alpha测试）时候烂成什么德行可想而知。

可能是为了降低游戏的系统需求，游戏中所有单位的模型做出了乐高积木的效果，全部是由立方体组成。乍一看上去就像是乐高系列游戏。原来概念图当中逼真的地形设定在实际游戏中完全看不出来。而且问题是，即使做了一系列的阉割设计，没有8G的内存你还是很难流畅的运行游戏。无论是游戏的Steam论坛还是贴吧，4G内存用户的抱怨不绝于耳。既然阉割画面是为了优化，你倒是让我们看到优化效果啊。

然后是很多很有意思的小Bug。大部分的Bug（包括显卡着色器崩溃）并不怎么影响游戏的体验，整个游戏只有一个Bug最让人抓狂：弹道导弹拦截装置拦截的Bug。当游戏进行到后期，弹道导弹拦截装置几乎就是你免于核打击的唯一救星，可是这个东西经常诡异地拦截失败。当敌人核弹的袭来的警报响起，你本应该看到自己的拦截导弹腾空而起，击毁来袭的核弹，大部分时间里，情况都是这样的。但是每10次拦截总有那么一次，你的拦截导弹会突然Miss，然后就会卡入一个Bug，拦截的导弹会在天上无限转圈圈，而它下方，就是你被核弹轰掉的半个基地的废墟。而且这个Bug还会导致连锁反应，导致其它路过







这个区域的拦截导弹也跟着一起转圈圈，从而让你辛辛苦苦建立起来的弹道导弹拦截系统（简称TMD）变成了真正的TMD。

之后我查了查这个游戏的一些周边新闻。有意思的是，凭借着克里斯·泰勒原教旨主义这一口号，制作组募集了上百万美元的资金。看看众筹网站上的数据再对比一下游戏本身，你真的开始怀疑这些钱的去处。更何况当年游戏以较高的价格预售，拖了快三年还是个半成品，简直和罗老师的某锤子有异曲同工之妙。只能说情怀党真的太好骗了。

## 其实，创意还是不错的

抛开上面种种的吐槽不谈，PA给我的印象还是可以及格的，毕竟我是打折时候买的。如果我们将前面提到的奇葩的Bug、低完成度、优化无力等问题全部无视，单纯看游戏的基础架构和创意，PA其实完全可以成为一款佳作。

首先，游戏创新性地把地图从一个平面变成了一个个星球。请注意，不是一个星球，是“一个个”星球。这创意不仅只是把“地图变成球”那么简单。你需要对游戏的交互设计、单位架构进行大幅度的变更。单单重新定义鼠标对地图的拖拽就需要费点功夫。同时由于引入了星球和星系的设计，你就需要考虑星球旅行的问题，因此就引入了轨道和轨道单位这种设定，本作应该是历史上第一个真正意义上表现可操控轨道单位的游戏，玩家可以通过建造轨道发射中心向自己星球的轨道上发射各种不同功能的卫星。包括真正可以操控移动的间谍卫星（而不是以往RTS游戏中的变相开图）、轨道防御炮塔、轨道运输装置、轨道毁灭炮以及轨道工厂，从而使得原本RTS游戏中“陆海空”的战斗升级成为了“陆海空天”四维的战斗模式，尤其是当你和敌人的指挥官出生在不同的星球上时，星球表面上飞机大炮的数量优势已经不再是优势了，4个轨道炮可以轻松夷平你辛辛苦苦建立的大军。

另外由于战争升级到了“行星”级别，枪炮核弹已经不是结束战争的主要途径了。你可以通过在小行星上修建推进器直接控制小行星撞毁敌人的基地，或者占领中立的歼星炮修建催化装置，直接毁掉敌人所占领的行星。

其次，游戏还是原汁原味地还原了克里斯·泰勒的设计精神，在每个星球表面的战斗基本遵循了《横扫千军》和《最高指挥官》中“越多越好”的理念。动辄几十架飞机的空战，上百辆坦克的对轰，或者十几艘战列舰的交火让玩家能够体会“最高指挥官”的感觉。同时由于星球概念的加入，玩家需要到其他的星球去开辟更多的资源。所以不同于以前任何一版的克里斯·泰勒原教旨主义作品，PA的战斗往往同时发生在多个星球。因此本游戏的小地图其实是一个“画中画”，可以表现不同星球上的画面，并能够自由缩放与切换。这样玩家就可以同时指挥多个星球上的战斗，这种“酸爽”的确是独一无二的。

无论是否是庞氏骗局，也无论制作组的诚意究竟怎样，从架构上来说，PA的确是具备神作潜质的，不过制作组显然并没有沉下心来做。还算令人欣慰的是，游戏还在像网游一样不断地更新着。截止我截稿时，游戏还刚刚更新了潜艇部分的单位，并进一步的优化了UI界面。所以现在说这个游戏烂，还为时过早，再更新个十几次，PA说不定还真能成为一部优秀的作品呢。P

6

**上左图** 你可以控制星系中的小行星直接将敌人所在的星星削去一半，但是随后出现的漂浮Bug实在是让人哭笑不得

**右上图** 善于挑选出生的星球是获胜的关键。如果你擅长打陆战，就不要选有水的星球，如果你擅长海军开局，那就选一个全是水的星球

**右下图** 游戏最大的创新之处莫过于星系概念的引入，当然除了这部分之外，剩下的部分做得都很垃圾

# 然而麦珂茜早已看穿了一切

文 | 莽月飘零



**奇异人生：第一章**
Life is Strange: Episode One
**开发** Dontnod Entertainment
**发行** Square Enix
**类型** 互动剧情冒险
**发售** 2015.1.30
**平台** PC/PS4/XBO/PS3/X360
**售价** 4.99$

开发商Dontnod Entertainment对于玩家而言很是陌生，但去年拿出的新奇作品《记忆猎手》（Remember Me）应该还有玩家记得。虽然《记忆猎手》游戏性不佳——不过说实话也不是非常差，仅仅是在游戏性上没有拿出突破性的内容而已。但它的世界观设定却足够新奇，由此衍生出的故事也足够超未来，得益于游戏独特的科幻风格，确确实实将我们置身于未来反乌托邦的世界中，人们的思想被污染、记忆被剥离，让玩家享受猎取并找回记忆的独特体验。

再接再厉，虽然《记忆猎手》只做到了及格的水平，但他们似乎看到了自己的长处与短处，既然游戏性不佳，那么我们就不要游戏性，既然我们世界观与故事拿手那么我们就将这块长板发挥到极致，毕竟游戏的本质还是故事的载体，游戏性只是游戏这个载体独有的附属物——于是《奇异人生》就以半交互式剧集的形态登场了。

## 掌控未来的浪漫幻想

人类发展至今已经能掌控越来越多的事情，博弈论部分窥探了因果博弈的规律，考古技术手段能够让我们了解过去，显然人类的脚步不会停止，贪心的人类仍有掌控未来的欲望。虽然目前很难实现，但人类已经通过艺术手段进行了展望。《奇异人生》在游戏领域给我们拿出了一个关于掌控未来精彩而又迷人的世界观，对掌控未来与因果进行了讨论。

游戏的主角麦珂茜拥有了回溯时间的能力，课堂上从暴风的梦境中惊醒后麦珂茜意外卷入了敲诈勒索而引发的命案之中。借用时间回溯，麦珂茜按响了火警铃成功避免了歌露儿被枪杀，然而这一改变却引发了蝴蝶效应，神秘失踪女孩瑞秋以碎片信息的方式闯入了麦珂茜的生活。游戏在校园平淡生活中展开，加上回溯时间的能力，游戏背景是“真实中的不真实”，现代魔幻现实主义味道十足。作为剧集章节式游戏，显然与《命运石之门》一样，《奇异人生》是一个慢热型故事，前期铺垫要铺的足够开，本作也很好的做到了这一点。麦珂茜与学生交谈中获得的线索与情报在当时看起来无关紧要，但在未来关键点却是有着至关重要的影响，将蝴蝶效应演绎得淋漓尽致。

## 糟糕的配音毁了一切

在虚幻3引擎打造的恬静的画面风格下，游戏的






配乐恰到好处。作为一个法国工作室而言，能够在合适的剧情上运用美国乡村音乐来营造恬静氛围是值得称赞的，更别说里面有一些歌还真能够让我们耳目一新，仿若置身于初秋早上微风袅袅。值得一提的是，麦珂茜的吉他曲也是相当相当棒，首次听绝对是惊艳无比。

但绝对无法忽视的是，《奇异人生》的配音实在是糟糕至极。虽然美式英语讲的还算溜，但首先角色配音相当平淡，完全没有什么感情色彩，课堂上老师的讲课比念课文还寡淡，糟糕的是由于剧情需要，我们还必须再听第二遍。歌露儿在厕所被手枪威胁时的颤音也是点到为止，闭目细听也完全无法从声音中体会到歌露儿那威胁生命的恐惧。其次，配音与动画口型经常不匹配，口型和语音或者快了或者慢了，永远没有合拍的时候。

由此我们可以恶意的猜想一下，开发商DONTNOD只是对着音频句子一个词一个词的调整口型再整合进去，而整合对接的工作并没有做好，酿成了如今的配音悲剧。无论如何，配音所犯下的都是本可以避免的低级错误，然而却放任这些问题实属不该，也正是糟糕的配音彻底毁掉了游戏本来就不算太好的代入感和游戏绝佳的恬静气氛。

## 抢占交互式剧集游戏市场

交互式剧集游戏是一个小众并且还未成熟的独特游戏类型，互动式剧集游戏将游戏故事载体的本质发挥到了极致，没有游戏性、操作感、打击感等等的束缚，专注于讲好一个故事。这种卖剧情的游戏在掌机主机平台已有一些尝试，PS移植PSP的互动剧场系列，PSP平台讨论时间流向的《时间旅行者》、人物关系纵横交错的《428被封锁的涩谷》、PS3上精良的《暴雨》《超凡双生》等等都是代表作。交互式电影游戏有一些大作撑起了门面，但仍缺少更多尝试。

章节式发售的游戏化整为零，以剧集的方式分章节发售多个游戏，与交互式电影游戏相比，每一章最后的包袱能够吊玩家胃口，让玩家主动持续关注系列的下一章。另一方面游戏节奏的把控也不再交给玩家，而是交给了更专业的游戏编剧，通常我们累了可以随时结束游戏，有了兴致可以随时继续，但交互式剧集游戏的下一章不发售玩家再着急也没用——而这些是一口气讲完一个故事的交互式电影游戏所不具备的特点。显然这些特点是双刃剑，用好了犹如评书大师的神包袱将听者揽住，吊胃口也是双重乐趣，这关子卖得好，卖者怡然自得，听者心痒难耐，也为后续做好了绝佳的铺垫。

对于交互式剧集游戏而言题各种材远未饱和，交互式剧集游戏需要走的路还很长，也需要更多游戏和更多题材来丰富其中。《奇异人生》抢占了讨论时间与因果、讨论蝴蝶效应的题材，游戏能够抢先进驻填补空白，已经是一种成功。

《奇异人生》开了一个喜忧参半的局，好的一面是游戏的世界观、配乐以及少部分角色的刻画，糟糕的一面则是拖沓的节奏、低水准的配音和那余下角色脸谱式的机械塑造，开局喜忧参半的结果反映到玩家身上仍然是喜忧参半，玩家有一半期待，又有一半担忧。不过好在游戏初章的问题足够明确，但坏在优点却不够明朗，改掉问题很简单，调整游戏节奏和重找专业配音并不是什么难事，但是想要将优点在续作中升华却并不容易。

《奇异人生》的初章已经扔出了一个五五开的点，要想赢，要想不惨败，需要做的功课并不少。P

**7**

**左上图** 场景内可互动的内容并不少
**左下图** 游戏仍以关键选项影响剧情走向的方式处理对话选择，与《行尸走肉》如出一辙
**右图** 可以预见的是，接下来的故事将以麦珂茜和歌露儿以及神秘的瑞秋展开

# 当《英雄无敌3》在移动端复刻
## 我们想要什么样的复刻游戏？

文 | 一丝blue

**近几年，经典单机游戏复刻蔚然成风，比起日本将老牌主机游戏一个个往PC上搬，欧美和中国则更热衷于把经典PC单机往移动平台上搬。**



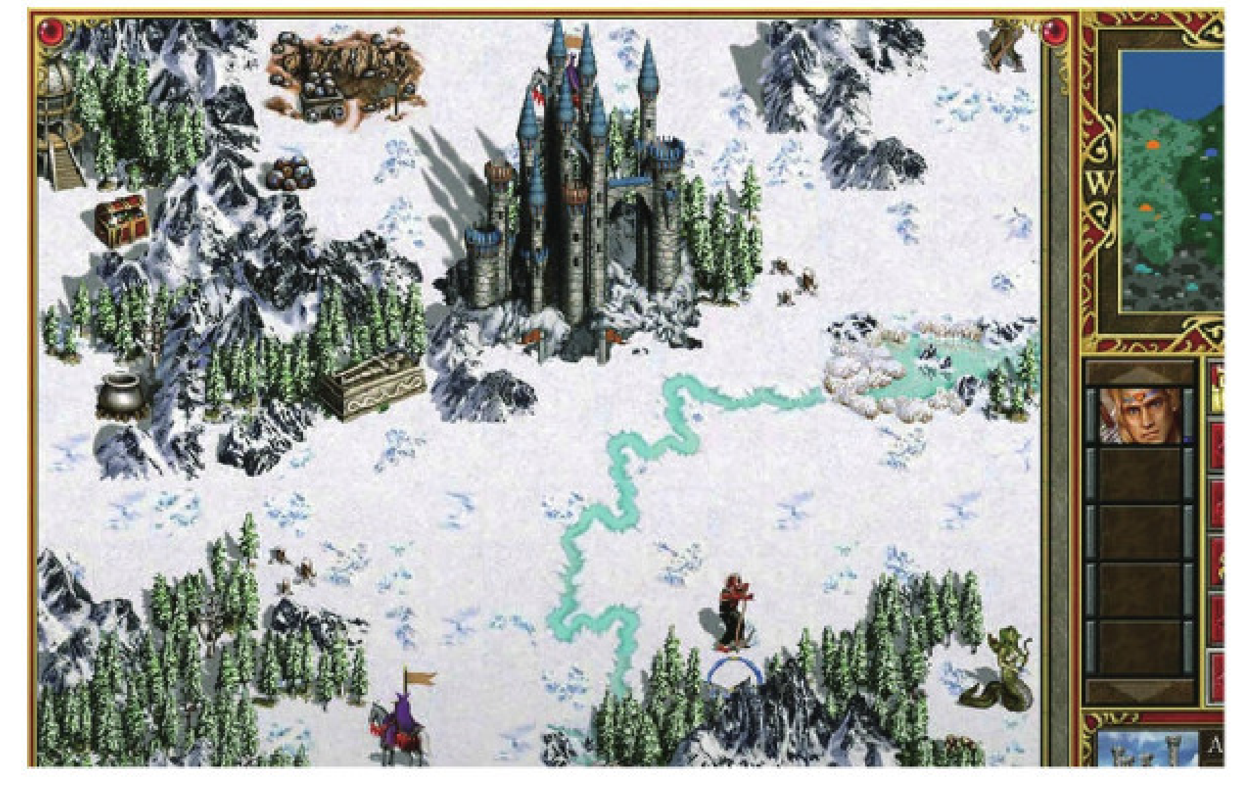

近几年，经典单机游戏复刻蔚然成风，比起日本将老牌主机游戏一个个往PC上搬，欧美和中国则更热衷于把经典PC单机往移动平台上搬。早年间，这种搬运多为玩家的自发行为，诸如100个街机/掌机模拟器游戏合辑之类，延续着“小霸王”时代“500合1”卡带的实用主义。后来越来越多的官方参与进来，比如2014年重制的《轩辕剑3天之痕》《炎龙骑士团》等都在移植之后取得了不错的下载量。

今年1月底，经典策略游戏《英雄无敌3》高清重制版姗姗来迟地上架iOS、安卓双平台，推出平板版本，售价人民币68元。在1元低价游戏占满排行榜的苹果中国区商店之中，68元的价格可谓分外显眼，但即使有如此高价，本作依然在付费榜前10名之中呆了很长一段时间，可见愿意为游戏掏钱的用户不在少数。

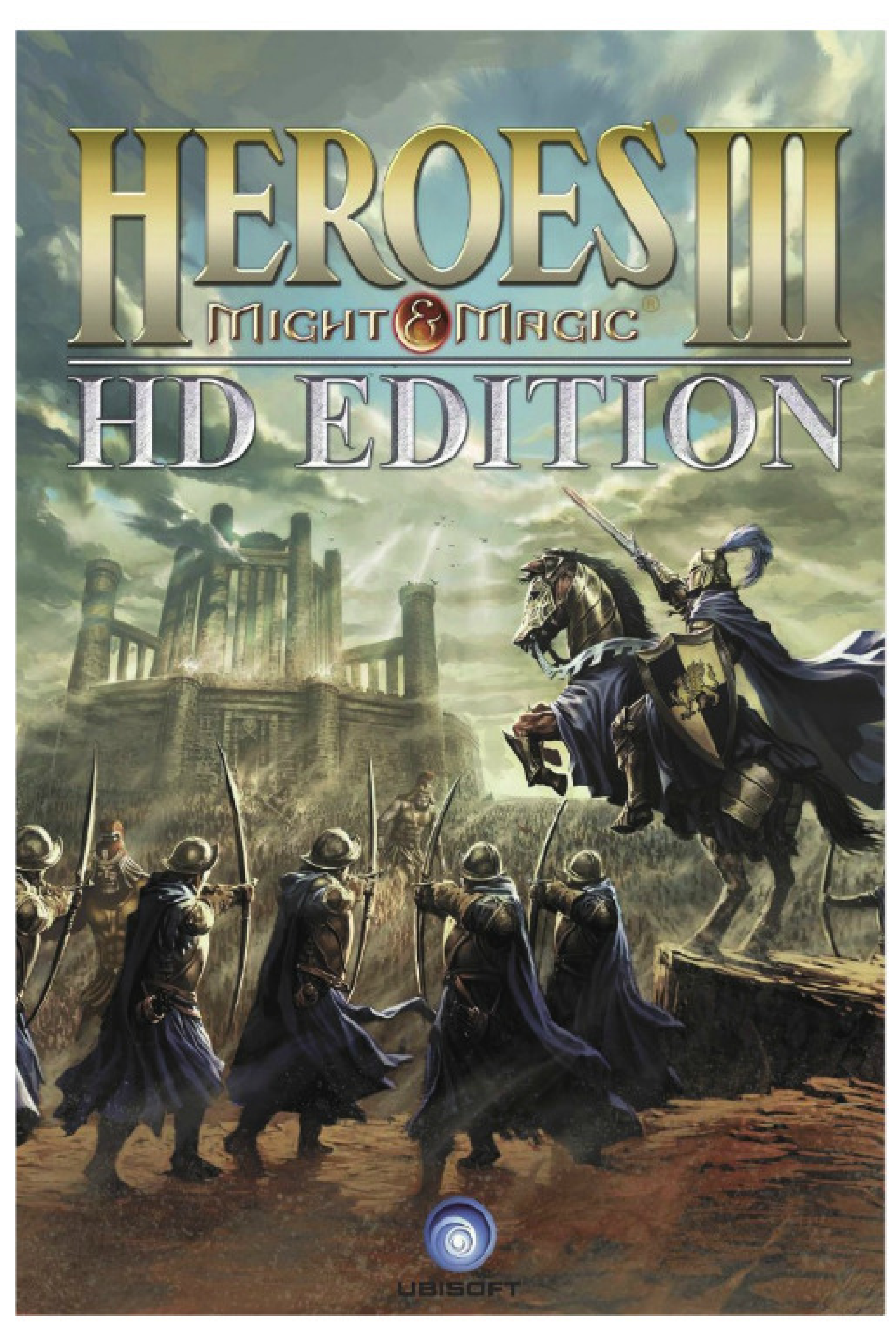
## 经典英雄，尚能饭否？

《英雄无敌3》于1999年问世，在今年迎来15周年纪念，同时今年也是《英雄无敌》系列20周年纪念。育碧在2015年推出《英雄无敌3》iOS高清版，虽然是炒冷饭，但却是粉丝们乐于见到的。《英雄无敌3》是许多中国玩家心目中的经典，在当时上海育碧高质量的翻译与中文配音的配合下，游戏在中国流传非常广泛。当然需要承认的是，为游戏传播做出最大贡献的还是盗版。许多玩家都是玩着过场动画被阉割的盗版一路走过来的。现在面对平板上推出的重制版，不少玩家仅凭怀旧也乐意掏这笔钱。

《英雄无敌3》iOS高清版由DotEemu负责移植，基于《魔法门之英雄无敌3：埃拉西亚的光复》开发，但不包括“末日之刃”“死亡阴影”和“英雄无敌历代纪”等后续扩展内容，据说扩展内容的代码已经丢失。68元值不值，对于许多付费玩家来说他们并不在意这个问题，只是为








**左上** 水彩画面在平板上的表现力不减当年
**左下** 《魔法门英雄交锋》创意独特的三消游戏
**右上** 本次重制版不包括资料片，据称是资料片源代码丢失

了让熟悉的记忆在平板上再现。

实际进入游戏，熟悉的画面与音乐扑面而来，与原作没有太多的区别。由于解析度的提高，战略界面的画质看起来更精致，水彩风格的优势在此体现出来。在操作上移植版也比较流畅。3代直观的界面放到触屏上操作非常合适，所见即所得，点击很方便。当然这也有可能是老玩家熟悉游戏界面导致的。毕竟在iOS上更多人习惯左上角返回，但移植版依然沿用PC版的设定，返回设计都在左边。恐怕这些操作对习惯iOS的新玩家反而是不友好的。

**“由于解析度的提高，战略界面的画质看起来更精致，水彩风格的优势在此体现出来。”**

在战斗界面上游戏也并没有过多优化，手指只是鼠标的代言，移动平台上流行的拖动、缩放等操控方式并没有得到体现，这让游戏在战斗过程中变得有些别扭，点击量很大导致没玩多久就会手指发酸——尤其当你试图躺在床上玩的时候，这时候果断切换成“自动战斗”当成战略游戏玩吧。

总体上说，《英雄无敌3》的iOS版就是一次照本宣科的移植，虽然素材的重绘在画面上有所补足，但整个游戏系统并没有为触屏平台做出太多优化，尤其是战斗操作方面，说得好听是原汁原味移植，说不好听就是毫无诚意。

## 复刻到底刻什么？

经典之所以称之为经典，在于作品的某个方面有独到创新之处，甚至开辟一种全新的玩法，并导致出现众多跟随者。这便是经典作品无论在哪个时代都会有跟风作品诞生的原因。比如《俄罗斯方块》，从街机到家用机，从掌机到手机，无论平台如何变化，它总能得到传承。《英雄无敌》系列按理也足以达到经典游戏的标准，但在移动平台上我们并没有看到太多同类作品，这一点也许说明《英雄无敌》的经典并不是太适合于移动平台。

与《英雄无敌》相关的手游，最为著名的大概是《魔法门之英雄交锋》，这款另类的三消游戏原创了对战规则，以全新的规则重新解读《英雄无敌》中出现过的几大种族，特色鲜明，深受好评。不过需要指出的是，那是一款最初发布于NDS掌机上的游戏，从一开始就考虑了移动平台（掌机当然是移动平台）的玩家操作习惯，所以后来移植到手机上毫无障碍，甚至无需太多优化。至于《魔法门冠军对决》则是一款同IP的卡牌对战游戏，除了同样的背景世界观之外，与《英雄无敌》的关系就更为疏远了。

“英雄交锋”等作品虽然都是移动






**左上** 《魔法门冠军对决》同IP的卡牌对战游戏
**右上** 《枪炮魔法》大地图看起来更像《文明5》
**左下\右下** Palm Heroes，WP平台上少有的策略游戏






平台的游戏，但其游戏核心与《英雄无敌》系列的策略元素相差太大，并不具有可比性。在移动平台上最接近《英雄无敌》核心玩法的游戏可能要属一款叫Palm Heroes的游戏。这款游戏在战略与战术两个层面都完全照抄了《英雄无敌》的系统，同时在许多细节上为移动平台做了优化，尤其是战斗系统的优化最为明显。繁琐的操作得到简化，UI界面也更为干净简明，虽然这种简化多少影响了原来丰富的策略性，但考虑到移动平台的操作方式，简化操作是非常必要的。正是化繁为简让一款优秀的PC游戏变成了一款合格的移动游戏。随便一说，Palm Heroes也是少数拥有WP版本的移动平台游戏，可算是WP策略玩家的必玩游戏之一。

Palm Heroes对《英雄无敌》的继承很完整，但仔细搜寻却发现，在移动平台上类似的游戏并不多，许多游戏只保留了《英雄无敌》的兵种、英雄、种族、装备、主城等战略层面的系统，但在具体战斗层面上都进行了替换或简化，以此让游戏更符合移动端的需求。

比如于2014年上架的一款名为《枪炮魔法》（Gunspell）的游戏，主角携带现代武器进入异世界之后便游走在熟悉的六角格上冒险探索。从野怪的设定到人物装备等系统都有《英雄无敌》的影子，不过一旦遇敌进入战斗场面，游戏就切换到三消游戏。三消对战的方式与经典休闲游戏《战神的挑战》差不多。很明显，三消游戏比复杂的《英雄无敌》回合制战斗系统更符合手游玩家的需求，《枪炮魔法》这种改动与融合的思路很取巧。

**“Palm Heroes对《英雄无敌》的继承很完整，但仔细搜寻却发现，在移动平台上类似的游戏并不多。”**

《贵族重生》是另一款带有《英雄无敌》基因的回合制游戏（本作也有PC版），至今已推出两代。与《枪炮魔法》如出一辙的是，《贵族重生》同样是在战略地图上划出格子来体现策略性，只不过大地图战略格从六角格换成了错落排布的四角格。玩家的部队在大地图上移动，遇到敌人便触发战斗。进入战斗之后玩家并不能控制战场行动，因为战斗是自动进行的。游戏的战斗场面不再有单独的地图，而是采用平视视角的自动战斗模式，胜负在敌我双方的各自行动之后便会分晓。

由上面几个例子可以看到，《英雄无敌》的经典主要体现在两个方面，一是它的品牌（IP），另一点就是SLG的游戏系统。不过，六角格的战斗并不适合移动平台，所以步《英雄无敌》后尘的移动游戏不约而同地将战斗系统换成其他形式，而保留《英雄无敌》的策略性。从这里可以看出，欧美游戏传承的往往是玩法系统，拥有足够独创性的系统总会被后来者借鉴沿袭，即使原本的品牌断档没有推

出新作，也会有“精神续作”将精华继承下去。这种继承使欧美游戏形成连贯的历史，并成为一种传统。好的游戏总能找到前辈，优秀的游戏往往是站在巨人肩膀上的产物。所以欧美玩家并不特别热衷于旧作的复刻版，因为拥有同样游戏乐趣的作品依然络绎不绝，而且在细节上往往比十几年前的旧作更进化了。

## 复刻的意义所在

从游戏进化论的角度来说，我们理应不需要复刻的旧作，除非后续作品的质量严重不及旧作。大量复刻作品占据排行榜前列，其实是游戏市场的悲哀。复刻作品往往在中国区市场上取得优异成绩，不是中国玩家特别怀旧，而是因为中国的新生代游戏丢失了“游戏传统”，是断档的产物。中国的单机被网游切割，网游又被页游与手游切割，整个市场没有连贯的历史，许多游戏类型都被迫断档。如今复刻游戏受到追捧，正是这种断档的最好反映。十几年过去了，国产游戏的竞争力居然还不如经典复制的游戏？

说到这里也许有人要反驳，日本游戏也一样热衷于复刻，难道辉煌一时的日式游戏也都是没有历史传承的量产作品吗？这里需要说明的是复刻也分两类：一类是《英雄无敌》这样的玩法复刻，一类是《最终幻想》这样的剧情复刻。《最终幻想》等作品作为RPG其重要的卖点是游戏剧情。在原作游戏推出十几年后，通过翻新的画面与音乐，在不同的游戏平台上再把故事讲一遍，依然能够感动没有听过故事的人。当然剧情复刻也分良心与否，但此类复刻但凡成功的，往往复刻的是故事而非游戏系统。

日式游戏中有大量的RPG复刻，都是复刻剧情，用现代技术再讲一遍那个经典故事，而玩法复刻的案例就少得多。满屏游戏性的马里奥大叔又开运动会又开赛车，但就是不复刻自己的初代作品。这是因为每一款马里奥的新作，都是站在前辈们肩膀上的作品，都是继承了系列玩法传统的。

虽然只有短短几十年的历史，但游戏与历史却已紧密联系在一起。现在的游戏比以前的好玩，并不只是因为画面更好，音乐更佳，更重要的原因是，经历了几十年的积累，前辈游戏已经做了很多摸索，经历了各种各样的实践，为新游戏指明了方向。现在的许多游戏只是将历史上有趣的系统作一个简单的融合都有可能成功，这便是游戏历史对游戏的贡献。

**“复刻作品往往在中国区市场上取得优异成绩，是因为中国的新生代游戏丢失了“游戏传统”，是断档的产物。”**

“从零开始制作游戏”与其说是一句空洞的口号，不如说是割裂历史的狭隘。继承经典游戏的内容并没有错，问题只在于，有多少制作人能够分清，在经典作品之中哪些是真正吸引玩家的经典，而哪些只是花拳绣腿的边角料。如果没有这个眼光看准游戏的核心价值，那么结果就只能做山寨搬运工。许多国产手游除了游戏名字打了一个经典游戏的擦边球之外一无是处的根源，就在于此。P

## 游戏资料

魔法门之英雄无敌3：Heroes of Might & Magic III 开发 DotEemu 发行 Ubisoft 发售日2015年1月 平台 iOS售价68元人民币









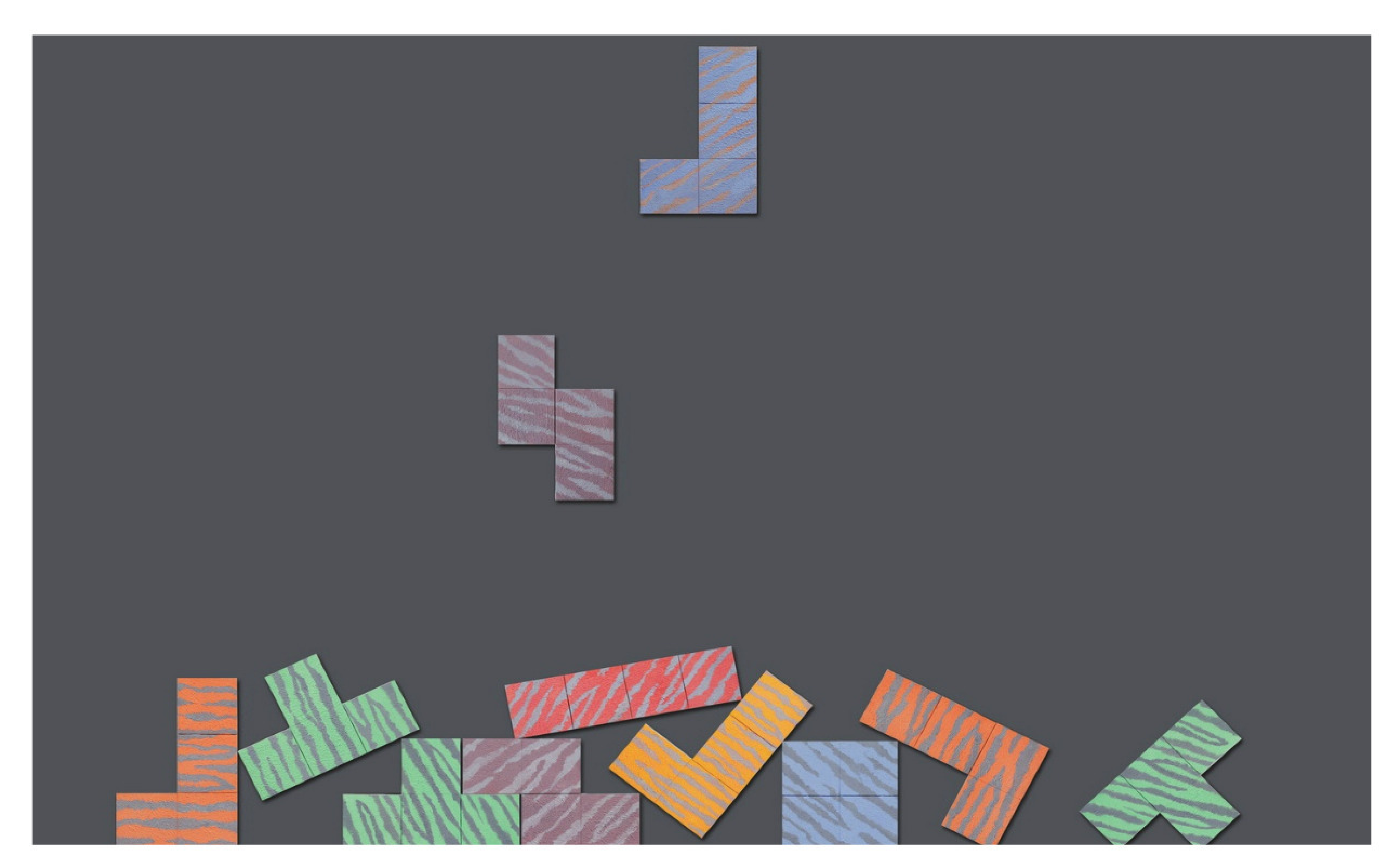


左上\右上《贵族重生》是另一款带有《英雄无敌》基因的回合制游戏
右下《英雄无敌7》依然是PC版游戏

# “权力的游戏”
## 从俄罗斯方块重谈版权问题

文 | afer

最近的一条新闻令我印象深刻：2014年12月31日任天堂的《俄罗斯方块》（Tetris）由于授权到期正式下架了。



近年主机平台似乎进入低迷期，游戏制作难度越来越大，程序越来越臃肿，而质的提升开始失去惊艳感，量则因制作难度增大减少了。但移动平台就不一样了，低耗能、高效率的运算核心开了条明路——现在任何一个游戏厂商都已经不敢小视这一平台了，为了抢市场挣蛋糕，大家抡圆了膀子干。这不，收编韩国的SNK甚至把《合金弹头》做成了塔防，而最近手游版的《野兽梦宴》(BEAST BUSTERS feat.KOF)更把1989年的同名街机冷饭搬出来了。

玩家在惊喜之余却发现自己手滑下了堆奇怪的东西，其中不乏造假、山寨、也有纯恶搞。酷跑类成群结队，而益智类游戏则又是一筐。连其他平台的好题材也没能幸免，外有手游版《使命召唤》之称的《现代战争》（Gameloft的Modern Combat），内有《舰队collection》火了之后的《战舰少女》。这些游戏虽然似曾相识却也得到用户认可，但也架不住更拙劣的模仿者去模仿的成功。一堆挂着《现代战争》名字的FPS和《舰姬GO》甚至台湾的《舰娘收藏》，其设定就更似曾相识了，但这些似乎还谈不上打官司。

而最近的一条新闻却更令我印象深刻，2014年12月31日任天堂的《俄罗斯方块》（Tetris）授权到期正式下架了。也许很多人会唏嘘不已，说一个时代结束

了，但事实并不像很多媒体报道的那样，《俄罗斯方块》没有结束，就如同其近30年的版权纷争一样。那么现在《俄罗斯方块》花落谁家呢？这款游戏是否还会在我们的掌心出现？就让我们从俄罗斯方块的历史说起吧，也让我们借助这段教科书般的历史谈谈版权本身。

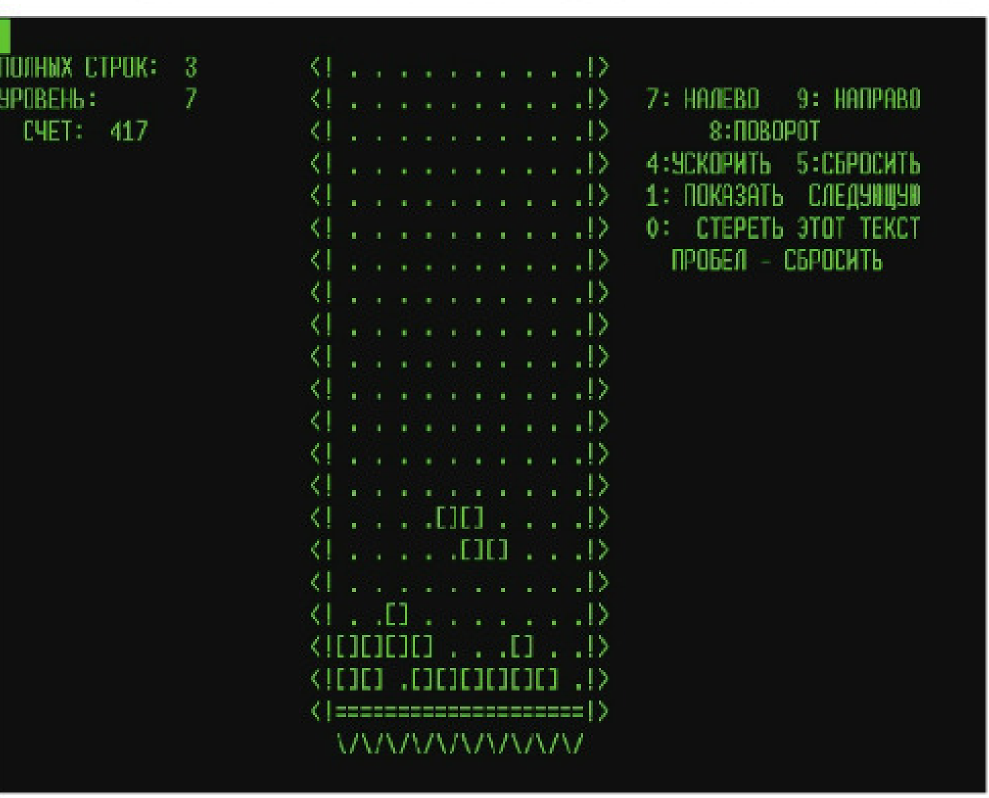
## 错综复杂的爱恨纠葛

1984年，前苏联科学院计算中心程序员阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pajitnov）使用了一台Электроника 60（仿美制PDP-11/03）计算机制作出了《Тетрис》即“Tetris”，这个词出自希腊语“tetra”意思是“4”，也和帕基特诺夫喜欢的网球拼法类似，这款游戏很快就在帕基特诺夫的同事之间出了名，正如欧美的同僚，前苏联的程序员也喜欢互相拷贝游戏，并且把它们移植到各平台上，程序很快就被移植到匈牙利。Andromeda Software公司的罗伯特·斯坦恩（Robert Stein）在一次展览会中发现了《俄罗斯方块》，他认定这款游戏非常有价值。于是斯坦恩很快行动了起来，他向帕基特诺夫开出了10万英镑的价码，帕基特诺夫和苏联科学院计算中心表示出了兴趣。但麻烦就此展开，斯坦恩这个罪魁祸首开始卖弄起小聪明来，他提前联系了英国的Mirrorsoft以及美国的Spectrum Holobyte两家公司，私自把版权出售给他们，分别销往英国和北美，而这两家公司背后的老板和股东，是个极具能量的传奇人物——罗伯特·马克斯韦尔（Robert Maxwell），他受到过纳粹迫害，参加盟军后一路从法国打到诺曼底，战后成为英国工党的风云人物，当过国会议员，更是著名的《每日镜报》的持有者。显然他一厢情愿的认为帕基特诺夫和苏联方面并不会了解西方的运作的模式，并借助一个坚实的盟友来解决问题。略带恶意去臆想一下他当时的心境，他也许是把帕基特诺夫甚至苏联当局当乡巴佬去看，正因如此他才毫不了解苏联在这方面有自己的体制，这给他后来的失败埋下了伏笔。

Mirrorsoft在1987年开始了全面铺货，《俄罗斯方块》在英国引起了轰动，甚至引发了软盘脱销。这很快就引起了ELORG（Electronorgtechinca）——苏联的软件外贸部门的注意，很快Mirrorsoft接到了ELORG的警告，斯坦恩被迫开始了和ELORG的谈判，表示自己对这个部门的存在都不知情。此时Mirrorsoft开始与雅达利（Atari）接触，洽谈家用机方面的版权问题，雅达利授权旗下的Tengen制作了俄罗斯方块在FC上的版本，这个后来被裁决为盗版的版本恰恰是国内玩家最熟悉玩的最多的版本。Spectrum则把版权倒卖给Bullet-Proof Software（后称BPS）的总裁亨克·罗杰斯（Henk Rogers），他开始在日本制作游戏。就这样网络逐渐的扩散开来，这直接导致了这一时期的混乱，截止到1989年已经不下6家公司声称自己有《俄罗斯方块》的版权，其中最著名的就Tengen授权的是世嘉公司，这段故事常常被



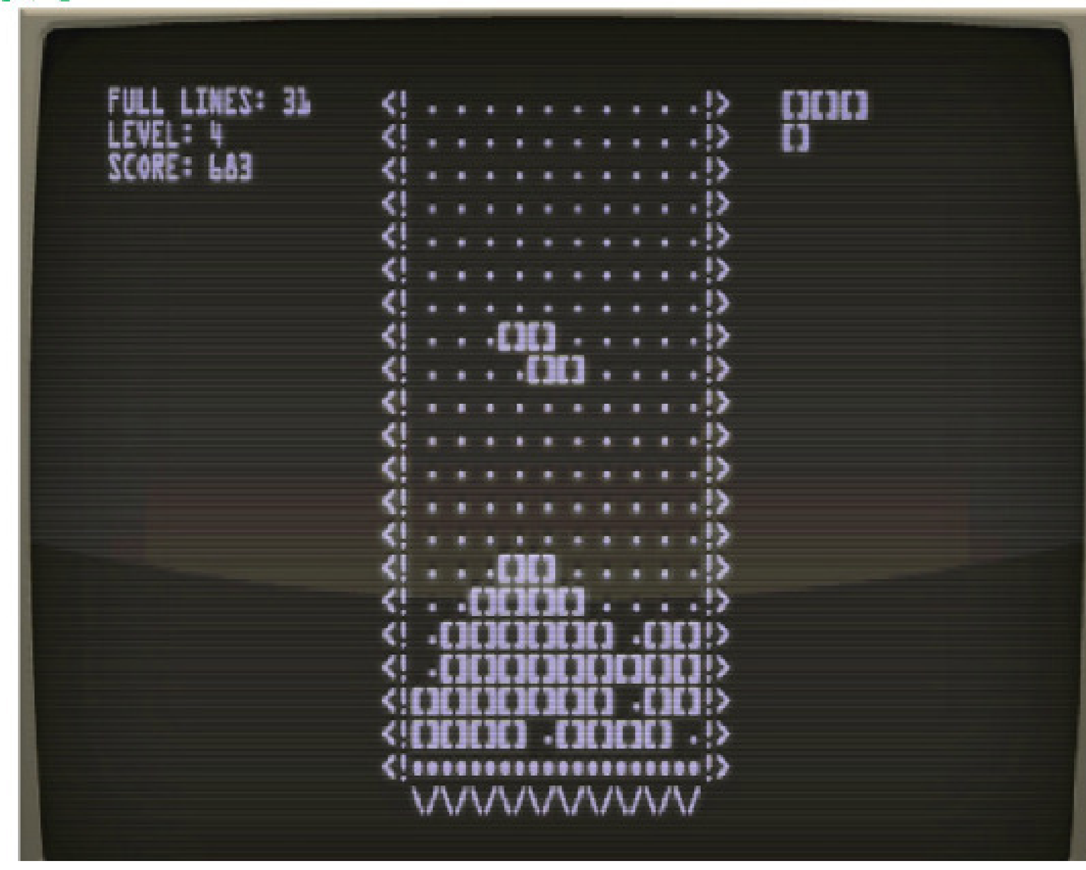


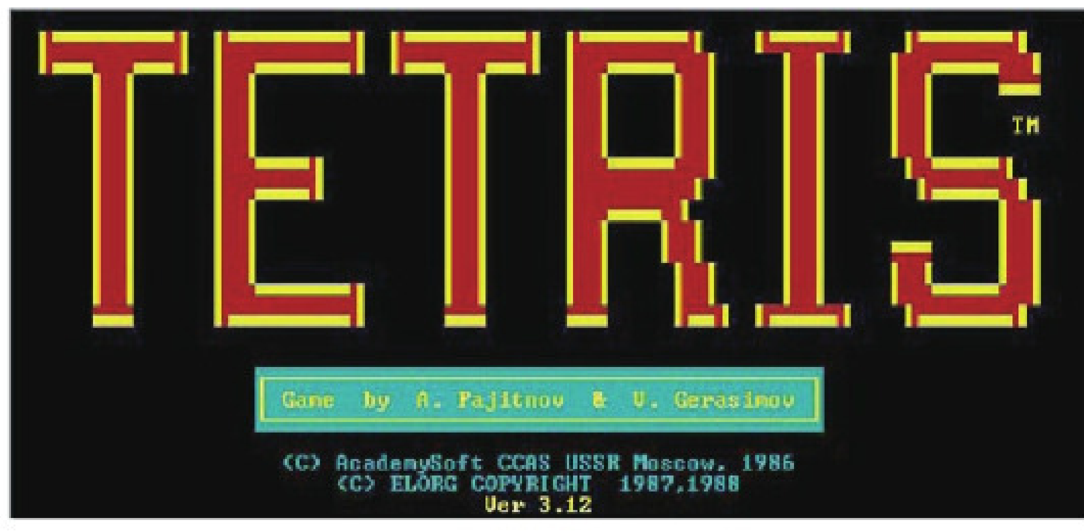







**左上** 《合金弹头》手游版——成塔防游戏了
**右上** 亨克·罗杰斯与阿列克谢·帕基特诺夫
**左下** 《俄罗斯方块》早期版本
**右下** 《俄罗斯方块》在1984年的一个早期版本，通过模拟器模拟苏联DVK-2型电脑运行的画面







**左上** 《俄罗斯方块》1984年版
**左下** 1986年由ELORG署名的俄罗斯方块
**右** 苏联科学院计算中心

玩家津津乐道的和Game Gear的失败联系起来。

## 抓住机会的任天堂

任天堂也是这段时期看到了俄罗斯方块的前景，荒川实恰巧正在为Gameboy的发售做准备，《俄罗斯方块》无疑是GB平台非常合适的一款游戏，于是他联系了日本方面的BPS表示要他们制作掌机版的俄罗斯方块。于是罗杰斯找到斯坦恩索要授权，但会谈让罗杰斯发现了问题，于是罗杰斯决定去俄罗斯一趟，与此同时嗅到气味的Mirrorsoft公司与斯坦恩也开始了行动。就这样这位一句俄语也不会的美国人拉上手提箱就踏上了前往莫斯科的航班，估计他自己也没想到此行将改变《俄罗斯方块》的命运。

1989年2月，罗杰斯会见了ELORG的代表叶甫盖尼·别里科夫（Evgeni Belikov），但接下来的事情令双方都非常震惊，罗杰斯表示家用机版在日本的销售非常成功后，别里科夫当即表示他并没有授权任何家用机版的游戏，这就意味着所有的家用机版全都是盗版软件。于是罗杰斯将任天堂雄厚的实力和别里科夫作了介绍，很快他就与别里科夫达成了掌机版的协议，第二天，别里科夫找到了罗伯特·马克斯韦尔的儿子凯文·马克斯韦尔（Kevin Maxwell），出示了FC版本的卡带，狡猾的凯文·马克斯韦尔当即表示这款卡带是盗版（-_-b），立即提出要和ELORG重新签订一份家用机合同，但此时ELORG已经对他表现出了不信任，表示除非他能拿出比任天堂更多的钱。罗杰斯回国后立即和任天堂方面取得了联系，这一结果令任天堂非常的兴奋，很快罗杰斯成为了任天堂的全权代理，包括荒川实和任天堂美国分部（Nintendo of America Inc）的首席执行官霍华德·林肯（Howard Lincoln）都前往了苏联。最终任天堂用极高的价码与ELORG达成了协议，家用机版最终被任天堂签下，之后罗杰斯向ELORG表示，倘若日后他们面临官司的话，希望ELORG能够前往法庭作证，ELORG答应了这一要求。3月份，霍华德·林肯正式向雅达利发出通牒，要求其他厂商停止发行《俄罗斯方块》，这份通牒引起了马克斯韦尔的震怒，他当即通过工党的关系联系英国与苏联政府，不仅别里科夫遭受到了打压，马克斯韦尔甚至直通到了戈尔巴乔夫的办公室，得到了

**“《俄罗斯方块》无疑是GB平台非常合适的一款游戏，于是荒川实联系了日本方面的BPS表示要他们制作掌机版的俄罗斯方块。”**

## “任天堂成为了最大的赢家后，当事的其他公司几乎都迎来了悲惨的结局。”

“任何日本公司都不能得到授权”的保证。于是1989年多家家公司由Tengen出面开始了对任天堂的起诉，任天堂对此进行了反诉，法庭围绕FC是否是电脑设备展开了激烈的讨论，最终任天堂取得了胜利，致此所有游戏机掌机版本的俄罗斯方块全部成为了非法盗版产品而下架，在此之前多个街机、FC/NES版本、SEGA的MD版都已经铺货发放，这些卡带成为了收藏者争相追捧的收藏品，其中MD版的俄罗斯方块的价格甚至可达9万人民币。Tengen版则是公认的优秀版本，他要好于BPS制作的版本，以至于后来的俄罗斯方块多参考于这一版本的操作方式，Tengen与任天堂的官司最终持续到了1993年，以雅达利的衰落告终，致此这场版权之争告一段落。

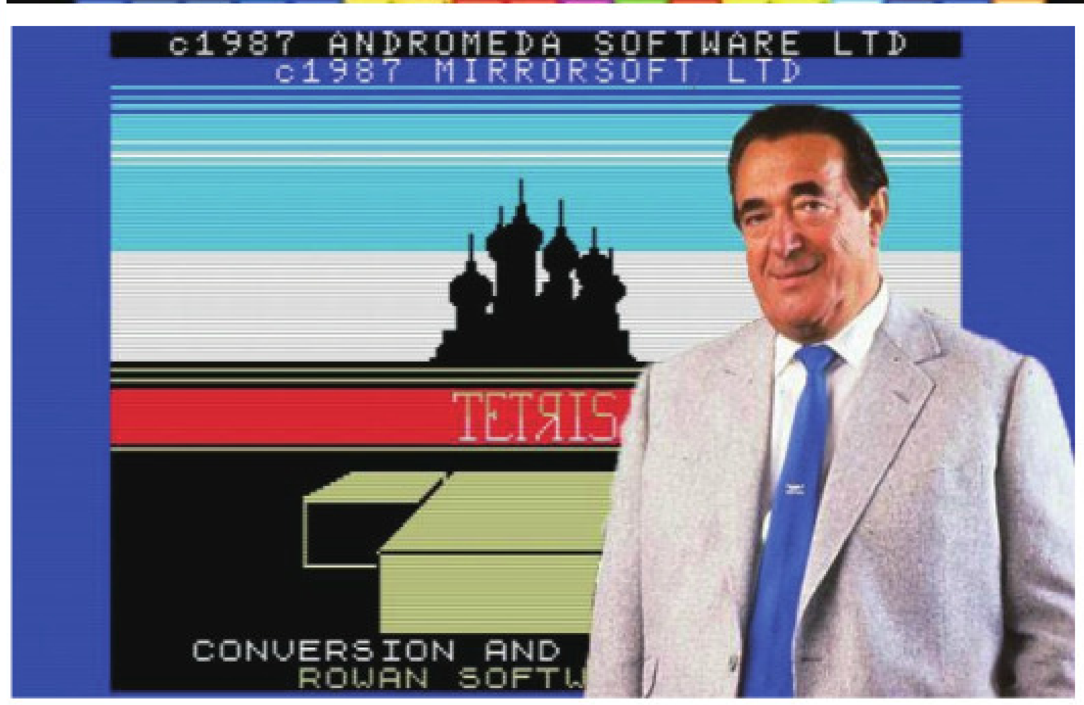
## 故事告一段落，传奇并未结束

任天堂成为了最大的赢家后，当事的其他公司几乎都迎来了悲惨的结局，很多人认为他们是因版权官司失败而落的如此下场，但现在来看也不尽如此，只不过这些说法给《俄罗斯方块》增添了很多传奇色彩。罪魁祸首斯坦恩先生在这件事情中只拿到25万美元，Mirrorsoft与Spectrum Holobyte并未支付全款，但Andromeda Software还是与ELORG之间签订了有关PC版的《俄罗斯方块》的合法协定。不过随着苏联的解体，主要靠在苏联与西方之间进行软件交易的Andromeda Software也逐渐淡出了大众的视线。ELORG也随着苏联解体了，很多工作人员虽然离开了，但还是持续进行游戏制作，他们中不少人后来成为了俄罗斯游戏产业的中坚力量。1994年雅达利被时代华纳（Time Warner）公司收购，其旗下的Tengen也归入了华纳娱乐。至于罗伯特·马克斯韦尔，在他履历中我们甚至看不到有关于俄罗斯方块与Mirrorsoft和Spectrum Holobyte公司的字眼，这位英国媒体业的大亨在生意场上翻手为云覆手为雨，出手阔绰的他甚至打算买下曼联足球队。1991年11月5日，酷爱帆船的马克斯韦尔照例乘船出海，不久后家中就接到了船员打来的电话，他在甲板上失踪了，后来他的尸体在海中被发现，医生诊断他死于心脏麻痹。马克斯韦尔死后他公司的资金链发生断裂，他两个儿子努力支撑但最终没能阻止帝国的崩塌，他在1987年股票投资失利后挪用职工保险金的事情也遭败露，等待着他两个儿子的是法院的起诉和公司的破产。之后有无数的传闻，有说罗伯特·马克斯韦尔是苏联间谍的，有人说他给以色列工作，也有人说他在为英国情报部门卖命，这一切都和他的死连在了一起，但似乎一个大财阀的身份更适合他。讽刺的是马克斯韦尔自称自己是“天生的社会主义者”，却以一个资本家的身份死亡了。1996年，帕基特诺夫从俄罗斯政府手中拿回了俄罗斯方块的版权，在罗杰斯的帮助下来到了美国，参与了微软制作的一些列游戏，包括《宝石拼图》（Hexic Deluxe）等，罗杰斯还出资帮助其成立了俄罗斯方块公司（The Tetris Company），现在所有的关于《俄罗斯方块》的版权都有该公司进行授权。也就是说《俄罗斯方块》最终还是回到了帕基特诺夫手中。随后俄罗斯方块公司开始对侵权行为进行打击，并授权其他公司开发俄罗斯方块，2010年俄罗斯方块公司（The Tetris Company）就曾致信谷歌要求下架35款克隆版的《俄罗斯方块》游戏，那么手机版的版权在哪里呢？2011年EA公司取得了移动版的《俄罗斯方块》的授权，并全面开始了移动平台（手机、平板电脑）的俄罗斯方块制作，还在2013年推出了人气iOS










**左上/右上**数字千年版权法案——不许有更多的俄罗斯方块！
**右下** 英国报业大亨马克斯韦尔

游戏《俄罗斯方块怪物》（**テトリスモンスター**/Tetris Monster），并在其后陆续登陆安卓与WP7，游戏结合了日式RPG和俄罗斯方块两种玩法，得到了广大玩家的好评。至于家用机版，则在2014年1月份由育碧（Ubisoft）公司获得。

## IP（知识产权）为谁为存在

这场风波最大的受益者任天堂在2014年12月31日正式宣布将俄罗斯方块下架，此前仅仅GB版的俄罗斯方块就有3000万张的成绩，还不包括欧美市场与GB同捆销售的俄罗斯方块，但这些好处似乎都与帕基特诺夫无关。这就不禁让我想到一个问题，版权的确立是为了创造者还是为了保护所有人呢？我觉得这个问题是值得讨论一下的，我们可以看到在整个事件当中，虽然帕基特诺夫的决定起到了关键作用，但最终帕基特诺夫却不是最主要的受益者。实际上在很长一段时间，创造者往往会被集体所取代这一点很容易被大家忽视，不仅是《俄罗斯方块》，《使命召唤》的创始人Vince Zampella和Jason West也被视动公司扫地出门，而《使命召唤》这个响亮的名字，和他们就再没有半分钱的关系，我们不禁要问，为什么创作者的权益不能受到保障呢？但反过来想，如果没有任天堂的游戏帝国，我们是否会像今天这样熟知《俄罗斯方块》呢？没人可以给出答案，但有一点我可以确认，那就是如果玩家真心喜欢这款游戏的话，是不会忘记她的。人们总说人是自私的，所以帕基特诺夫没有拿到钱，但如果最初帕基特诺夫没有把游戏分享给同僚的话，那么情况又会是什么样的呢？我可以肯定的说，这对喜爱《俄罗斯方块》的玩家来说，是莫大的损失。实际上我们长久以来总是围困在保护谁或是伤害谁这一主题，却忘记了《俄罗斯方块》在他出现在人们眼中的时候，就已经是我们共同财富了。

2002年2月8日，与山内溥矛盾到达了顶峰的荒川实终于辞职了。现在任天堂也和他没有关系了。2005年，他找到了帕基特诺夫等人，在他们的帮助下成立了俄罗斯方块在线公司（**テトリスオンラインジャパン**株式会社/Tetrisonline Japan Inc.），这时候的帕基特诺夫已经离开微软，加盟前微软员工创立的WildSnake软件公司，不知道之前他们是否见过面，但我想他们这次一定好好的干了一杯。后来人们问帕基特诺夫，他一生当中最自豪的事情是什么？“我想我一生最得意的事情是，至少在1984年6月的头几天，我是这个星球上俄罗斯方块玩得最好的人。”他回答说。

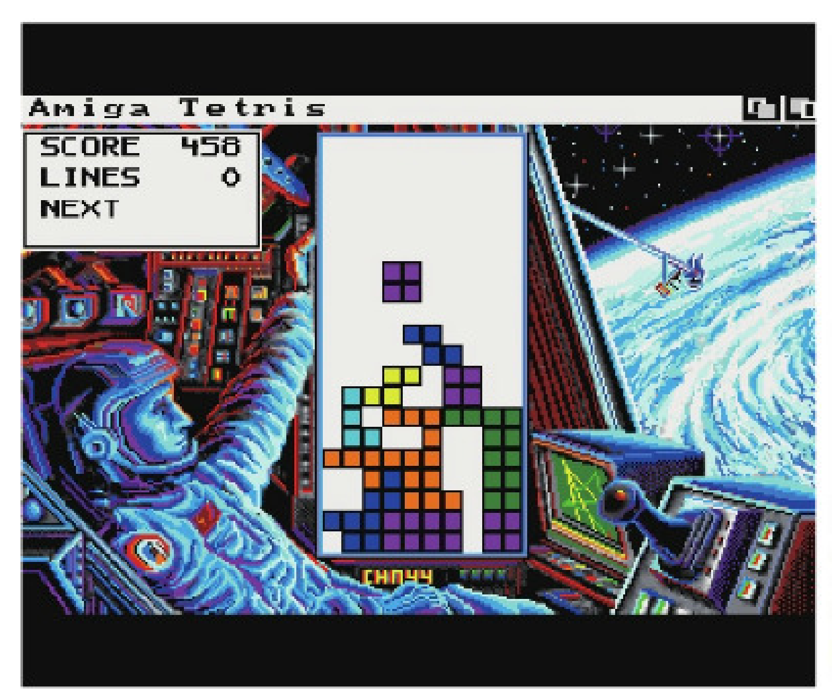
2015年2月的一天，我在写完上述文字，关闭资料网页的时候不小心点了一下收藏栏里的海盗湾，上面出现了一只涅槃重生的凤凰。

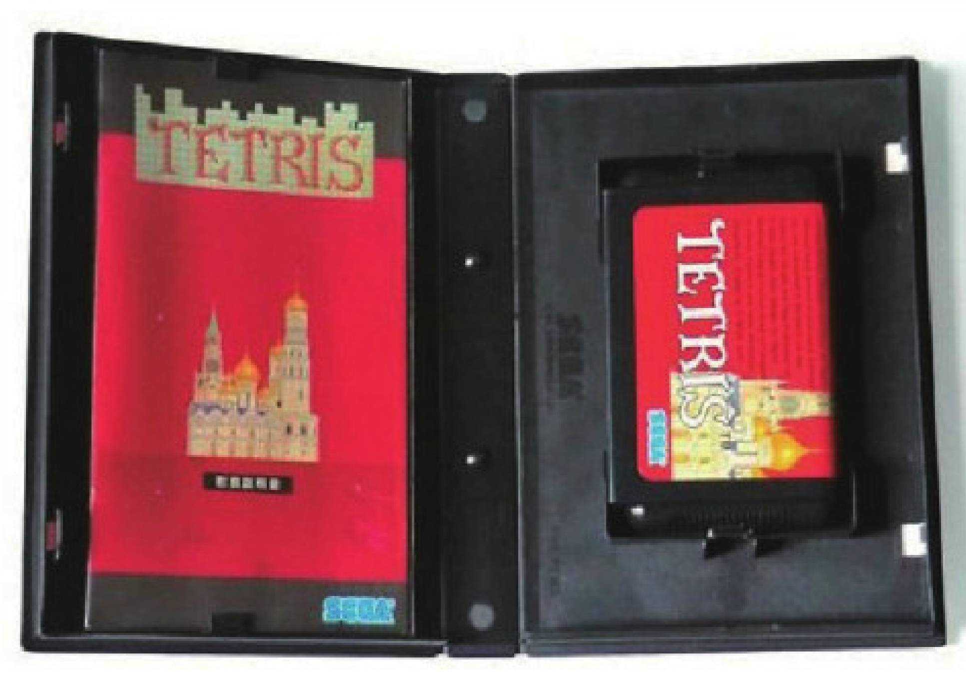









**上左** 这种结合各位玩家是否买账？
**上中** 主打日式萌系的《俄罗斯方块怪物》
**上右** EA版的俄罗斯方块
**下左** 美国Spectrum Holobyte的俄罗斯方块
**下右** 著名的世嘉MD流出版

# 当代理游戏也披上马甲
# 你还相信做手游不是为圈钱?

文 | 14blue




随着新上市的昆仑游戏股票在2015年初迎来一场连续十天涨停的热潮，昆仑攒在手里为迎接上市而准备的游戏也一个个亮相，这部日式卡牌《三国之乱舞》便是其中的一部。

游戏的主要玩法就是玩家组成五人小队迎接一批又一批敌军，当技能条积累到一定程度就可以释放不同武将的技能。无论官方如何宣称：塔防、DotA、动作卡牌。实际进入游戏可以发现，这就是一款仿《刀塔传奇》游戏。

游戏既然以日式卡牌自称，最大的卖点当然是卡牌系统。本作武将依然以武将卡的形式呈现，著名的三国人物又换了一张脸孔与玩家相见，而在宣传视频中集体亮相来招揽客官的自然是众多波涛汹涌的女性武将。从画风上来说，本作的卡牌至少都是原创，没有偷梁换柱素材盗用的痕迹。昆仑好歹已经是上市公司了，总不能像三流公司那样乱丢节操。

总体来说本作就是一款换上三国人物的《刀塔传奇》，除了武将卡重绘之外，其他一切照搬照抄，不由让人遐想那底是哪个日本厂商制作了如此山寨的一款游戏。结果笔者进行了多次查证也没有在日本的应用市场上找到这样一款游戏。由Square Enix（据说他们要分家了）制作的一款手游名叫《三国志乱舞》名字虽然只有一字之差，但两款游戏的玩法天差地别，显然没有关系，况且后者也早就由腾讯于2014年代理。

鉴于昆仑游戏自己都没有公布《三国之乱舞》到底是哪家日式厂商制作，在苹果应用商店也只有昆仑游戏的信息，看起来游戏并非日本制作，而是昆仑游戏原创。将一款原创游戏说成是代理以混淆视听，这样的行为在手游圈里并不少见。成功了代理商总之赚到了钱，失败了也可以说是日本人做游戏不给力。尤其是如本作这样满屏山寨又是烂大街的三国IP，打一个日式游戏的旗号比宣称原创有利得多，何乐而不为？为了让自己的代理显得更真实，昆仑甚至特意找来日语配音为自己的宣传片套上一个日式的外衣，听着那些对着话筒吹气的生硬日语配音，“声优”们还真是辛苦了啊。

这样的游戏出现在昆仑游戏上市的当口，多少显得悲哀，一个上市公司如此主动地不珍惜自己的原创，一个立志成为业界领头羊的公司率先作出这样的“表率”，让后来者有样学样，还是刷更低的下限？只要国产游戏依然如此急功近利，手游冬天到来恐怕是迟早的事吧。P

**三国之乱舞** **开发** 昆仑游戏 **发行** 昆仑游戏
**发售日期** 2015.2 **平台** IOS **售价** 1RMB

# R星大法好
## GTASA良心评测

文 | 木然






一直以来R星给我的感觉就是一个像Valve一样不差钱也不差闲的公司：GTA经过三代的颠覆性改革之后成了彻底的销量怪兽，续作卖出的份数几乎以千万为及格线（掌机版除外），还把外界的批评和指责当成耳边风，一如既往地维持悠哉悠哉的个性与作风。理论上来说，这种不待见PC玩家，把GTA4代和5代的PC版拖了一万年的高冷企业一般不会对手游太上心，可继系列10周年推出GTA3移动版之后，R星又以罕见的速度把经典的罪恶都市（VC）和圣安地列斯（SA）一起带到了手机上，这也给了我这种伪GTA粉丝一个在手机上重温并打通GTASA的机会。

不怕见笑，GTASA是我唯一一款亲手通关的系列作品，也是我迄今为止第4款在手机上爆机的游戏。在摩尔定律下，现在的手机达到上上个世代的硬件水平实在太容易了，而我两年前的三星旗舰S3玩GTASA开中等特效毫无压力，高特效虽然卡，但画面也已经与PC无二（当然是没有MOD魔改的情况下），不得不说这个移植真是相当良心。而且不光是画面，操作上也非常照顾手机玩家，可能开头你需要30分钟的时间熟悉，但掌握之后几乎停不下来，尤其是自带的辅助瞄准，打人一枪一个准，完全不用担心瞄不到或者走位问题。虽然这降低了游戏难度，但GTA是一款射击游戏吗？不，它分明是一款花样作死游戏，你想怎么玩就怎么玩。除了开飞机的部分比较反人类以外，我实在找不到一个放下手机的理由。

目前已知登陆手机的GTA作品有四款，GTA3、GTASA、GTAVC、以及来自NDS的血战唐人街，而R星官方也已宣布PSP上的自由城之章和自由城故事也会在不久的将来加入GTA手机套餐，这样一来手机平台就多了6款质量极高、耐玩性极强的移植作品，如果你和我一样是个单机手游党，那我劝你不要放弃这个机会，把《孤胆车神》这种拙劣的山寨品放一放吧，跟我一起念：R星大法好！

**侠盗猎车手：圣安地列斯** Grand Theft Auto : San Andreas Dragon Mania Legends
**开发** Rockstar Games **发售日**2015.1.19 **平台** Android/IOS/Windows Phone/Amazon Kindle **售价** 免费

# 咱们海上见？《大航海时代5》

文丨casper




《大航海时代5》要做成页游的消息，一经公布，就在《大航海时代》系列Fans中，引起很大的轰动。其实从单机到网游，再到页游和手游，这脉络是清晰的，也是顺应潮流的。差不多10年前，笔者在采访光荣的创始人襟川阳一时，专门问及《大航海时代》系列单机续作的情况，襟川先生明确的表示“不会有单机续作”，原因是“（大航海这样的游戏）单机能表现出的游戏内容，网游都能表现出来，而且表现的更好”。仔细看一下玩家的意见，也并非是对“大航海”出页游手游不满，只是不希望其占据“5”这个单机系列的序号而已。

游戏开始于葡萄牙的首都里斯本，一个丧母的青年，父亲阿蒙也不知所踪，只留下了罗盘和自制的航海图。玩家扮演的就是这位青年，为了寻找父亲，也为了探索未知世界和财富，踏上了大航海的旅程。游戏有主线剧情，指引玩家步步向前，这里就不剧透了，玩家自行体验就是。

虽说是手游，但《大航海时代5》的基本玩法构架与该系列的单机前作并没有太大的区别，比较明显的改变是单机中招募的水手，到手游中都变成了卡牌。

水手卡牌依珍稀程度大体分为平庸、稀有、珍贵三个档次，由于有培养系统，还会有平庸+、超珍贵这样的细分。水手有探险、海战、贸易三项的属性值，水手都有倾向性，擅长其中的一两项，一般情况下，珍稀程度高的

**大航海时代5 开发** KOEI TECMO **发行** KOEI TECMO
**发售日** 2014.7.1 **平台** Android **售价** 免费

水手在数值上和可升级的等级上限上，都高出不少。

如今卡牌类手游大行其道，核心自然是抽卡系统，凭啥吸引玩家不停开卡？好看、好用是唯二理由。《大航海时代5》的水手卡数量巨大，卡面画风精美。能够招募的水手也包罗万象，啥人都有。有真实历史人物，也有虚构的。真实历史人物中有正牌的航海家，比如哥伦布、麦哲伦，还有海军军官和海盗，比如德雷克、巴巴罗萨等。最为奇怪的是，还有一大票学者型的人物可以招募，比如牛顿、达芬奇、开普勒等等，但有喜感无违和感，颇能满足玩家的收集欲，建议大家每得到一个史实人物卡，就去研究一下他的生平吧，很长知识的。

伴随着水手卡片系统的，是列传任务系统，很多水手都有列传任务，列传任务会有前置要求，需要拥有某些海域的海图（海图通过剧情或者任务获得），会有任务的难度评估等内容。这个系统大大地拓展了游戏的趣味性和可玩性，想想，你完成一个不知名的普通角色的列传任务，也许只需要在欧洲的几个港口跑一跑，做点儿小买卖或者送几船货，你要完成迪亚士（最早到达非洲最南端好望角的葡萄牙航海家）的列传任务，大概就得跑遍非洲西岸，如果是哥伦布或麦哲伦，估计要环游地球了。

《大航海时代5》的核心设定——海图改变系统（利用主角父亲留下的罗盘和自制的航海图以及道具天青石），算得上是该类型游戏的一大创新。因为此前“光荣”的单机大航海，受到了“时间”和“地点”两个方面的限制。所谓时间限制，是指游戏依托的历史背景——地理大发现时代，大致的时间段是15世纪中期到17世纪中期，最多也就是200年时间，你游戏中所有的设定，必须围绕着这个时间段来，不能早也不能晚。不过目前光荣已经找到了突破这个限制的方法，在《大航海时代Online》中，有时间女神的设定，可以让玩家穿越时空，执行不同时代的任务，时间跨度已经从14世纪到19世纪，未来的某一天，玩家成为航母舰队的司令，也不是不可指望。

另一个限制是地点限制，就是说你这船怎么开，也只能是顺着现有这个的海路，停靠的也只能是沿海的港口。光荣一直想突破













**左上** 《大航海时代5》的故事，从这里开始
**左下** 迪亚士的列传任务，想完成并不简单
**右上** 抽卡，我抽抽抽！
**右下** 航海图的任务，完成后会有不错的奖励

这个设定，在《大航海时代3》中进行了一定的尝试后，在《大航海时代Online》中，就有了巴黎、牛津、法兰克福、佛罗伦萨、罗马等内陆城市，一些大的河流，比如尼罗河、长江、黄河、亚马逊河，也可以做到逆流而上，同时还开放了一些内陆通道，比如马赛-巴黎-加来，走陆路就不用开船去绕伊比利亚半岛。但这些改变都是擦边球式的，在《大航海时代5》中，终于有了质的变革，通过海图改变系统，玩家可以到达原本靠航海无法到达的城市，比如深处内陆的音乐之都维也纳。这个改变大大拓展了游戏的内容，同时给玩家相当的新鲜感。

前文已经提到，水手有探险、海战、贸易三项的属性值，游戏的常规内容，也是围绕着这三方面展开的。

探险主要是探索各种遗迹，这些在航海途中发现的遗迹，多半都有很多层，上层探索完毕，才能进入下一层。探索遗迹，可以获得发现物，也可以获得金币、资材等。发现物的用途很多，可以在酒馆中跟吧女吹牛，提升友好度，以便更方便地获得任务情报，也可以到皇宫中报告，会获得声望、贡献度、亲密度和金钱。

海战在航海时代中是免不了的，除了海盗之外，海上还有来自其他敌对国家舰队的威胁，比如说葡萄牙籍主角就无法顺利进入法兰西的同盟港。游戏中目前有葡萄牙、西班牙、英格兰、法兰西、荷兰5个国家可以加入，也就是说主角可以改变自己的国籍（主线任务就会有提到），对游戏的进程影响不会太大。具体到海战时，玩家可以亲自操作，做到以弱胜强，但其实大多数情况下无需如此，己方舰队实力占优时，可以直接略过战斗过程看结果。海战的难度不高，只要按部就班地给自己的水手升级，舰队实力自然上升，实在有困难，可以通过“租赁”好友船只的方式提升实力（相当于把好友的船加入到自己舰队里），有个高级别的好友就啥都不愁了。

贸易是玩家赚钱的主要常规途径，基本上只要不是卖港里有的产品，就都会有利润，只是初期船小不会赚很多而已。等稍微有钱了，可以进行港口投资，港口繁荣度提升，会有更多的特产品卖，且投资会增加港口对你的国家的拥护度直至成为同盟港。

玩过《大航海时代》单机或者Online游戏的，《大航海时代5》很容易就能上手，比较值得注意的是，由于有了海图改变系统，会多出不少港口，大家要多多探索，不要因为自己是老船长就掉以轻心。总体来说，游戏比较适合休闲玩家，怀旧向、单机向的玩家也可以找回当年劈波斩浪四海遨游的感觉，好吧，咱们海上见？















**左上** 进入敌对国家的港口，很麻烦
**左下** 遗迹调查完成
**右上** 游戏系统很友好，边玩边教，上手很快
**右下** 这张航海图？多佛尔海峡呢？

# 如果你想玩对战
## 试试《新特种部队》吧

文 | 红烧肘子




如今的手游，卡牌对战类的大行其道，但无非就是抽卡、强化、升级，无非是以数字压人，绿卡变蓝卡，蓝卡变紫卡，紫卡变橙卡，只要钱花到了，一套牌组升级强化到极致，自然可以大杀四方了。这类游戏是否会有虐电脑的快感，取决于你砸多少钱，想享受一下与玩家对战的感觉，那是门也没有。

如果你想找一款卡牌对战类游戏，如果你对现代战争题材不反感，那么我建议你尝试一下《新特种部队》这款游戏，绝对会有不一样的感觉。

游戏是卡牌对战类型，那就来介绍一下卡牌。首先，卡牌有阵营之分，分为亚盟、新俄、米国、欧联和叛军，阵营虽是虚拟的，但卡牌中出现的武器和兵种都是现实存在的，并且都有简单的说明，像一个军事小百科。卡牌有星阶之分，卡牌的星级基本上代表卡牌的珍稀程度，分为1星到5星，不过3星及以上的卡牌还有升阶的设定，比如3星2阶的卡通过升阶达到3星3阶，能力会有相当的提升。升阶很重要，基本上5星2阶的卡，强度比不上3星满阶的卡。卡牌还有类型之分，分为指挥官、战斗卡牌、基地卡牌和战术卡牌等几种。

卡牌大多有自己的技能，完全没技能的“白板”牌很少，基本都是1星2星的炮灰卡。先撇开卡牌技能不谈（下文专门讲卡牌技能），指挥官类性的卡牌，最重要的是生命值，一个牌组只能有一名指挥官，而指挥官生命值降到0就意味着战败。战斗类卡牌有自己的攻击值和生命值，但最重要的是“准备时间”，这个时间决定了你这张牌放到战场上后，要经过几回合才能开始进攻（使用技能）。准备时间是0的卡牌，放进战场立即就可以开打，准备时间是4、攻9血8的卡固然是战场上的巨无霸，但在它准备的这段时间，少不了挨打。基地卡牌没有攻击值而只有生命值，它也有准备时间，准备就绪后就可以运用自己的技能，为战斗提供支援。战术卡牌没有准备时间，也就是说都是瞬发的，或强化自己或打击敌人，但不能长久存在在战场上，也就是说用了就没了。

接下来说说卡牌技能，游戏中卡牌的技能有几十种之多。可分为进攻技能和防御技能，也可以分为主

**新特种部队** **开发** 北京智首游 **发行** 北京智首游 **发售日**2015.01.21 **平台** Android **售价** 免费

动技能和被动技能。有技能和没技能的卡牌，强弱天上地下，前文提到的准备时间4、攻9血8的卡，如果没技能就得生抗几个回合的打，如果有“荆棘3”（当受到普通攻击并损血时，对攻击者造成3点伤害）的技能，这比夏侯惇的刚烈可强多了。卡牌的技能并不是只对自身有效的，有些技能是对牌组团体有效的，也有些技能只对牌组某个阵营的牌有效，这一点牌面上标的清楚，玩家也要看得分明。

牌组的构建，还是要花很多心思的，玩家的牌组，只有11张卡牌，放哪张不放哪张，需仔细权衡。11张卡牌中，有1张是指挥官卡，这张卡不参与实际战斗，只是用自己的技能去改变战斗的走势，这一点有点像此前的魔兽卡牌。指挥官是有阵营之分的，其技能多半是对本阵营的战斗卡进行各种加成，所以，选了某个阵营的指挥官，就意味着你的主要战斗卡牌也最好是这个阵营的。

基地卡牌和战术卡牌，是不是要放进牌组，要放几张，都是由玩家自己决定。基地卡的作用防远多于攻，放多了会影响攻击力。战术卡牌虽作用巨大且瞬发，但不能直接打击到对方的指挥官，要打趴下对方，最终还是要靠战斗卡。笔者的建议是两类牌各放一张，稳固防守的同时也有出奇制胜的招数。

牌组的主力是战斗卡牌，放的时候也大有学问。玩过万智牌的，该知道法术力曲线这个说法，在《新特种部队》里就是“准备时间”曲线。一般说来，准备时间长的卡牌要更厉害一些，但如果你牌组里都是准备时间长的，开始的若干回合就会很被动，一旦被压制，翻盘就比较难了。

除了考虑战斗卡牌的准备时间外，战斗卡牌的“类型”也要考虑一下。比如普通地面战斗单位打飞机有50%的几率miss，有防空技能的可事半功倍；有护甲技能的，就要用有穿甲技能的打……所以牌组里最好防空、穿甲、爆破的牌，否则有的时候会郁闷死。

基础知识讲过了（好长），现在说说对战模式，玩家每回合只能出一张牌，对方也出就会形成两军对垒，正常情况下，当你的牌对面有对方的牌时，就不能直接攻击对方的指挥官。当然也不是绝对的，比如己方的牌有“暗杀”技能，就可以无视阻挡直接攻击对方指挥官。除非你的牌组有绝对实力，可以碾压对方，否则杀招通常是清空自己主火力牌对面的敌牌，直接灭掉对方的指挥官。玩家的手牌只有3张，出牌顺序很重要。

游戏有闯关模式，也有对战模式，不过打电脑和与玩家对战，对牌组要求区别还是很大的。打电脑的话，要十五个回合内解决战斗才能获得三星的评价，有时不得不出奇兵冒险一下。与人对战的话，还是要思虑周全，剑走偏锋的话一击不中就很难翻身了。

具体的组牌思路，我就不多说了，毕竟一个人一个思路，我的也未必高明。当然，有一定数量的“好牌”也是必须的，这游戏虽不是说课金就能解决问题，但牌差太多也不行。

总体来说，这个游戏对战的乐趣是不错的，但游戏本身对对战的设置，明显缺乏经验。首先是赛事太少，赛制也不尽合理，赛事只有天梯模式的竞技（不过这个只是你与操控某玩家牌组的电脑打，并非真正意义上的对战），另外就是“在线约战”和“巅峰对决”，“实时战场”颇令人期待，不知具体设定如何。

个人感觉，《新特种部队》必须主打对战，才能充分展示自己的长处。虽然本游戏靠课金不能完全解决问题，但土豪拿一把5星满阶的套牌，你要想赢也颇为困难。为了强调竞技性和公平性，必须在赛制上做一定的限制，比如说整套牌组限星数，11张牌上限36星，这样玩家在选用5星卡的同时，也必须加入4星和3星卡。当然，这样做或许会影响玩家充值的积极性，不过长远看还是非常应该这么做的。




**左上** 游戏载入界面，还是有点儿感觉的
**右上** 组牌界面，要注意“准备时间”曲线的问题，而且尽量用同一阵营的战斗卡牌
**右下** 抽卡是此类游戏少不了的环节，只希望厂商能把吸费和鼓励玩家钻研游戏内容的关系理顺

# 《辐射岛》
# 披着《Minecraft》外衣的《饥荒》？

文 | 小小




苹果终于向国内市场妥协，将一大票付费手游价格压至一元，果然引得大批“愿者”上钩。然而刚刚嫁入豪门的《Minecraft》却依然顶着45元的价格不为所动，大有“爱买不买，过这村就没这店了”之感。昔日小游戏，如今变脸成为实打实的“大作”。

再来说说另外一款游戏《饥荒》，作为同样具有高自由度以及沙盒、生存等属性的游戏，《饥荒》选择了用简练的钢笔画和斜45度角来表现游戏内容。加上前段时间刚刚推出了《饥荒：合作版》，和小伙伴一起畅游世界或是你织我耕、夫妻双双把家还（尽管大多数情况下还是基友组合），《饥荒》也成功将自己纳入“一线”的行列。

回到移动平台上，《Minecraft》能够“挟技居奇”，开出天价其实不无原因：一来游戏素质确实很高，可玩性极佳，更有一大批死忠疯狂追捧；二来也没有多少同类游戏能与之竞争，大多数更新奇的点子和创意还得移步Steam平台。于是作为“异类”，《Minecraft》自然活得滋润。

然而今次介绍的手游《辐射岛》，却很不错地综合了《Minecraft》和《饥荒》的优势，成功作出了逼格和范儿。同时，有了《Minecraft》顶在前面，18元的定价让游戏也显得亲民起来。在深入游戏之前，让我们先来说说移动端的生存类游戏。

自由度太高的生存类游戏在移动端上并不吃香的原因有很多，但最主要的一条是“没那闲功夫”。一次性收费手游如果做不出名气，本身就存在亏本嫌疑，更何况是要给玩家营造一个“高度自



**左** 《Minecraft》即视感十足
**右** 游戏之中的物品合成又和《饥荒》十分近似

**辐射岛**Radiation Island **开发** ATYPICAL GAMES **发行** ATYPICAL GAMES
**发售日**2015.01.29 **平台** iOS **售价** 18RMB

由的世界”供其探索？同样，要是顺应时代潮流做成“内购游戏”，生存游戏中强调的真实代入感马上烟消云散：当你口渴却又找不到任何水源的时候，一位穿着与游戏本身环境格格不入的大叔跳出来告诉你只要充值10元即可获得美味饮料，还有首充大礼包，不知正处于高度紧张的玩家会作何感想。

尽管如此，有钱又有闲的Atypical Games还是鼓捣出《辐射岛》这么个东西。初入游戏，对生存类接触不多的玩家也许会很奇怪：怎么没有国产手游一向的傻瓜式教程？游戏里的商城在哪里？就连最基本的游戏目的也没有说明。事实上，《辐射岛》正是一款将玩家拖入慢节奏，值得细细品味的作品。玩家作为一名名为Disapear（与英文单词消失相近）的船员，因为一场海上事故流落至无人荒岛，在通过各种求生手段活下来的同时，也在一步步发现小岛上所存在的恐怖事实真相，最后如同所有科幻电影结局：主角破解谜题，逃出生天，而玩家所体验到的乐趣，则是在利用岛上的已有资源存活的同时，探索出小岛上存在的秘密，成为“一岛之主”。

游戏模式上，更像是第一人称的《饥荒》，最明显的就是游戏之中“用斧子砍下的树木造出锄头”以及“白天、黑夜、火堆”的设定，玩过《饥荒》的玩家在《辐射岛》中也能体会到在点燃的火堆旁瑟瑟发抖的感受（不得不说游戏中的火焰刻画并不尽如人意，与其说是火堆还不如说是高能反应现场）；操作方式上，游戏采用第一人称视角，但没有《Minecraft》中大家已经看腻的“方块”风格，终于能看到正常的树木、花草、和野兽了有木有！值得一提的是游戏之中对水面的刻画十分细致，尽管岛上的资源十分丰富导致玩家几乎不需要潜水，但在晴朗天空时潜入水中依然能够享受到不错的海底风景。

像《饥荒》一样，《辐射岛》作为正儿八经的生存类游戏，孤独依旧是玩家最大的挑战。然而游戏反其道而行，用诡谲恐怖的剧情将孤独感进一步升华，避免某些经营类游戏老手迅速发现生存之道并丧失游戏乐趣的问题。故事从臭名昭著的日本731部队讲起，这帮人在研究毒气弹的同时还不忘发展科学技术，利用量子力学在岛上做扭曲时空实验。于是我们可怜的主角就连人带船被传送到了这个已经被废弃的实验小岛上，并被困在了这个不断循环的扭曲时空里，玩家夜晚看到的岛屿上空的奇异闪电，就是岛上的巨型时空机器仍旧在工作的结果。玩家在岛上的残破房屋之中会发现已经死去的岛上工作人员的日志，完整的剧情也会一点点地在玩家面前展开（当然你也可以完全不理会剧情做个“全职主妇”）。同时游戏之中还设置了超自然生物“僵尸”来增添岛上的恐怖感，只不过喜感的是根据剧情设定：这些“僵尸”都是死在岛上的日本士兵。反正都是鬼子，杀就是了~

总的来说，不管模仿了什么，《辐射岛》都给出了自己对于“移动端生存类游戏”的诠释，并像模像样地做出了个范本。喜欢生存类、沙盒类游戏的玩家自然不容错过，而对于大多数普通玩家来说，《辐射岛》也足够成为治疗“快餐游戏综合征”的一剂良药。如果你实在拿不出45元买下神作《Minecraft》，那么18元的《辐射岛》一样值得收藏和品味。







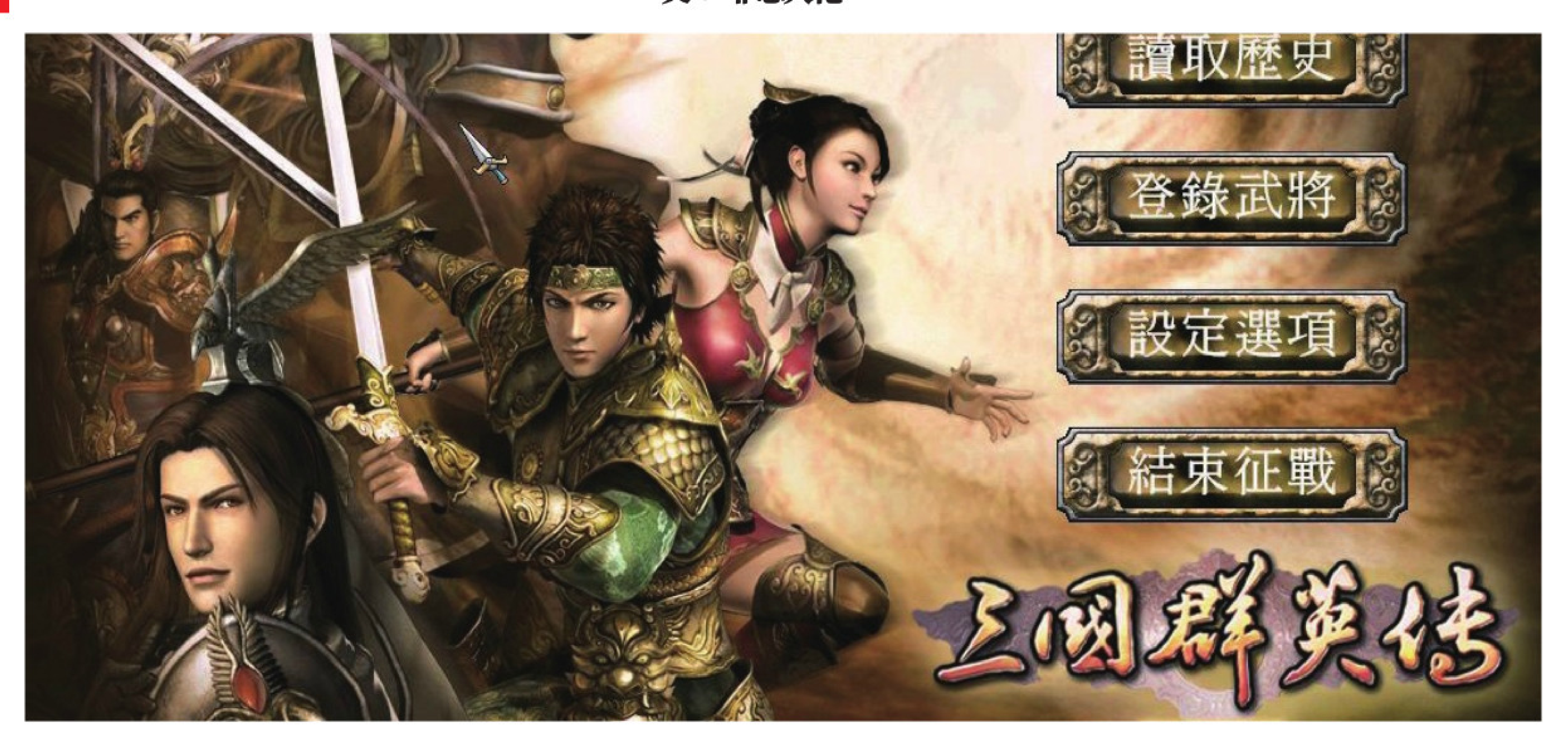




**左上** 十分出色的水面纹理效果
**左下** 如同《饥荒》，《辐射岛》中玩家也可以建立自己的小小据点
**右上** 杀不到活的，我们试试死的？
**右下** 俗话说得好，生存游戏是强迫症的“温床”

# 当复刻的三国群英扳倒原创的三国群英 幸还是不幸？

文 | 罪恶火花




《三国群英传》（以下简称“群英传”）作为国产游戏的经典，直到现在依然拥有为数不少的粉丝。虽然它的战斗系统模仿了日本的《龙之力量》，但这款三国游戏依然让那个时代的玩家兴奋不已。其独特的2D横板战斗形式在当年独树一帜，哪怕到了手游时代，其生命力依然不减，在2014年最流行的《刀塔传奇》手游里都还可以看到“群英传”战斗系统的痕迹，而层出不穷的类“群英传”游戏则从另一个侧面说明，游戏玩法依然拥有市场。2014年有两款移动端的游戏分别上架iOS平台，一个时髦新鲜，一个复古经典，一番争奇斗艳之后，复古经典似乎扳倒了时髦新鲜，内在逻辑到底在哪里呢？

**野心很大：一骑当千OL**

当“一骑当千”与“三国”这两个关键字联系到一起的时候，许多人的第一反应也许是日本的女体化三国漫画《一骑当千》。不过本作与日本漫画完全没有关系，而是国内的一款原创三国游戏。游戏的最大特色，就是借鉴与融合了“群英传”的玩法系统，尤其是战斗系统。

玩过“群英传”的都知道游戏最大的特色有两个，即时的战略地图行军与横版的战斗场面。《一骑当千OL》的战场，从系统界面到5vs5的武将战斗方式都与“群英传”如出一辙，甚至武将与兵种的美术风格都很神似。

虽然一眼看上去很像，不过实际打起来会发现，战斗的核心已经变化。在游戏中，武将带领的小兵更像是武将的一种“装备”，小兵只能紧紧跟随武将，无法自己作出机动动作（如诱敌、牵制等），小兵与武将作为整体进退。而武将分类则以猛将、勇将、弓将等角色作为区分，其中还有能够回血的特殊武将。武将在战场上的不同分工把这个游戏从传统策略游戏拉到了国产厂商熟悉的页游战斗方式上来。猛将做坦克扛伤害，弓将后方输出与回血，而勇将（高敏）则绕道偷袭敌军后方，几种武将之间形成简单的剪刀石头布互相克制，这就是《一骑当千OL》的战斗系统。玩过“群英传”的玩家都知道，这已经不是“群英传”最经典的战斗系统，只不过是套了一个“群英传”外壳的手游。

而对于“群英传”的另一个精华——即时的战

**一骑当千OL** Legend of Warrior **开发** 奇快网络 **发行** 奇快网络 **发售日** 2013.12
**平台** iOS/Android **售价** 1RMB

略地图，《一骑当千OL》更加没有任何的继承。《一骑当千OL》的整套玩法就是照搬烂大街的页游模式，剧情模式是一个个关卡向后刷，通关之后可以扫荡（自动战斗），然后就是竞技排名，试炼场（爬塔），最后所谓国战就是拼数值的军团战，是为大R量身打造的玩法。而在武将培养方面，升级、升阶、升星……一个武将的品质由白绿蓝紫橙慢慢升，每个按钮后面都是一个坑。现阶段开放的武将还很少，至于三国历史中的那些二三流武将，在“群英传”时代玩家都知道怎么利用这些“废将”，但在本作中你根本找不到他们出场的机会。

看完以上的描述，可以发现这就是一款完完全全以页游思路设计的手游。虽然套着“群英传”的战斗系统，但实际上就是带着兵的《刀塔传奇》，当然，在数值与技能玩法上还不如《刀塔传奇》。在近年来的许多仿“群英传”游戏中，本作在画面细节上算是做得最好的了，或许这便是它能吸引那么多玩家为它掏1块钱的原因吧。有时我想，这游戏应该走自己的路（目前看已经在走了），并不需要借助“群英传”去做宣传，毕竟单机“群英传”的亮点，很难在如今手游模式下复制，得不到好处却要受束缚，何苦来哉？

### 萧规曹随：三国群英传（经典版）

2015年1月，这款用繁体字做图标的《三国群英传（经典版）》悄然上架了iOS平台。游戏从里到外透露着一股复古而山寨的气息，其开发商也不知道又是哪里的马甲。反正游戏只花1块钱，也不介意花钱怀旧。

进入游戏，的确让人挺怀旧的，从开场菜单开始就是熟悉的画面。整个游戏就是一个超级大杂烩。大地图是“群英传”一代的，内政界面与战斗是二代的，音乐七代的，而众多三国武将的头像则是日本光荣的《三国志》系列素材。从头到尾，本作并没有丝毫的原创内容，开发商所做的，就是把当年经典的“群英传”从电脑搬上了平板。游戏标明的1.0版还留有众多Bug，比如游戏只有一个剧本可选，弓箭兵不会远程攻击，士兵的相克关系没有体现，武将不会逃跑，武将技打不到小兵等等。在操作方面游戏也没有丝毫的优化，玩上不到一小时就足以手指发酸。

但即使是这样一个被山寨武装到牙齿的游戏，却得到了比想象中更高的评价，让人玩一个晚上也没有厌倦。而且厚道的是，游戏除了花1元钱购买之外，也没有任何的内购项目。的确，在一个十几年前的单机游戏里哪里会有内购付费点呢？没有内购本身就让这款山寨游戏刷出好感度，在策略游戏






**上**《一骑当千OL》披了“群英传”外衣的国产原创
**右**《三国群英传（经典版）》满身都是山寨味的本色还原

分类的排行榜之中，就是这样一款山寨游戏的排名甚至比精心制作的《一骑当前OL》还高，实在是一种讽刺。

然而，本作毕竟是一款山寨游戏，存在素材盗用与版权问题，最终于2月春节之前悄悄地下架。不过提前下载游戏的笔者依然能偶尔打开游戏玩一玩，因为这是一款单机游戏啊。

### 玩家要的到底是什么？

《一骑当前OL》与《三国群英传（经典版）》，一个是套了“群英传”外衣的原创手游，一个还原“群英传”原作的山寨盗版，它们之间孰优孰劣都只是五十步笑百步。在如今的手机端我们常常会遇到经典重制，玩家怀念的是游戏带给他们的乐趣，这种乐趣是蕴含在游戏中的玩法机制带给玩家的。然而现在许多所谓经典重制不知道游戏当年吸引玩家的关键要素在哪里，结果只复制了游戏外衣却丢掉了游戏的核心趣味玩法。

《一骑当前OL》的许多设定，为的是设计出一个个付费点，偏偏是这些付费点让游戏与原本的单机“群英传”越走越远。千人国战从来都不是“群英传”系列的卖点（“群英传”后来几代死就死在所谓的千人国战上），从游戏打出这个口号都已经暴露了制作人不懂“群英传”的核心魅力在哪里。然而在这个以成败论英雄的时代我们也无法过多地指责开发商，人家只为养家糊口而已，做游戏从来都没有成为信仰。而《三国群英传（经典版）》出生1个月就死掉，也从侧面说明，一个纯粹的单机游戏完全没钱可赚，没钱可赚的东西，就被这残酷无情的时代丢进了垃圾堆里。

**三国群英传（经典版）** Legend of Warrior **开发** Taicang Xianzhuo **发行** Taicang Xianzhuo **发售日** 2015.1 **平台** iOS **售价** 1RMB

# MOBA新姿势
## ——《兽人必须死OL》




**文 | 葬月飘零**

《兽人必须死》（Orc must die！，以下简称OMD）是一款从塔防类游戏中衍生出来的塔防变种型游戏。新颖的视角给单向塔防这种古老的游戏类型以全新的生命力，原本单调甚至乏味的塔防游戏瞬间变得激烈异常，策略与战略的双重运用也让成就感呈指数增长，加上各种逗趣的兽人造型和呆萌姿势，以及各种陷阱和陷阱组合后与兽人产生的爆笑化学反应，真的是好玩爆了。如果这是一款网游，能够让我们跟朋友与其他玩家互相对抗岂不是更爽？

2014年11月26日，TGC2014上腾讯与Robot Entertainment达成战略合作，代理全球首款TOBA游戏（Tower Defense Online Battle Arena Games）《兽人必须死OL》（Orcs Must Die! Unchained，以下简称OMDU）正是这样一款游戏。

### 按照惯例先挖坟

我们先挖制作商的黑历史，再来挖OMD的黑历史。那个刚出来运营没多久就宣布不再继续更新的《帝国时代OL》就出自Robot Entertainment（以下简称Robot）之手，起先Robot兼管着《帝国时代OL》的制作与更新，当希腊与埃及两个阵营的兵种单位和数值平衡做好之后，游戏就开始内测。Robot一边用收集上来的测试数据完善游戏，另一边制作下一次的更新内容，加上带着《帝国时代》这种经典游戏品牌IP，Robot干劲十足。然而好景不长，当《帝国时代OL》BATE测试没多久后，微软让Gas Powered接手进行后续的开发工作，Robot完全被微软踢开，随后转而制作了OMD。如今OMD系列的网游化也是意料之中的事情，一点不让人感到吃惊。

OMD的初代很简单，就是一个简单的第三人称单向塔防游戏，无尽的兽人无畏地向前冲，前仆后继抵达城堡核心，玩家则要在兽人必经之路上铺设陷阱防御敌人的进攻。游戏与上个世纪大流行的抢滩登陆类型单机游戏有点像，区别只在于一个是第一人称突突突，一个是第三人称铺铺铺。当时无论是玩OMD还是写OMD评论时，都觉得如此简单的视角改变就能让陈旧的塔防类游戏焕发出如此强劲生命力，那么加上双人合作岂不更有意思？很快续作就来了，OMD2与前作相比变化不大，但主题非常明确，就是双人合作。无论是角色还是敌人，无论是关卡还是陷阱，在设计时都充分考虑了双人合作要素，甚至让双人合作成为游戏的核心，其他元素都只是陪衬。虽然双人模式很出彩，不过玩过OMD2之后就会发现，由于太过注重双人合作，在单人模式下，前作原本的一些亮点却被抹杀掉，而且单人模式下的很多问题也随之而来：关卡路径设计不合理，敌人波数设置不合理，每关敌人类型、种类搭配不合理等问题层出不穷。加上前作继承下来的诸多BUG，就单人游戏体验来说，OMD2的游戏综合素质远不如前作。但正是得益于双人合作，得益于与基友同玩OMD2的各种

策略与合作交织下的爆笑快感，IGN还是给出了与前作一样的9分高分。

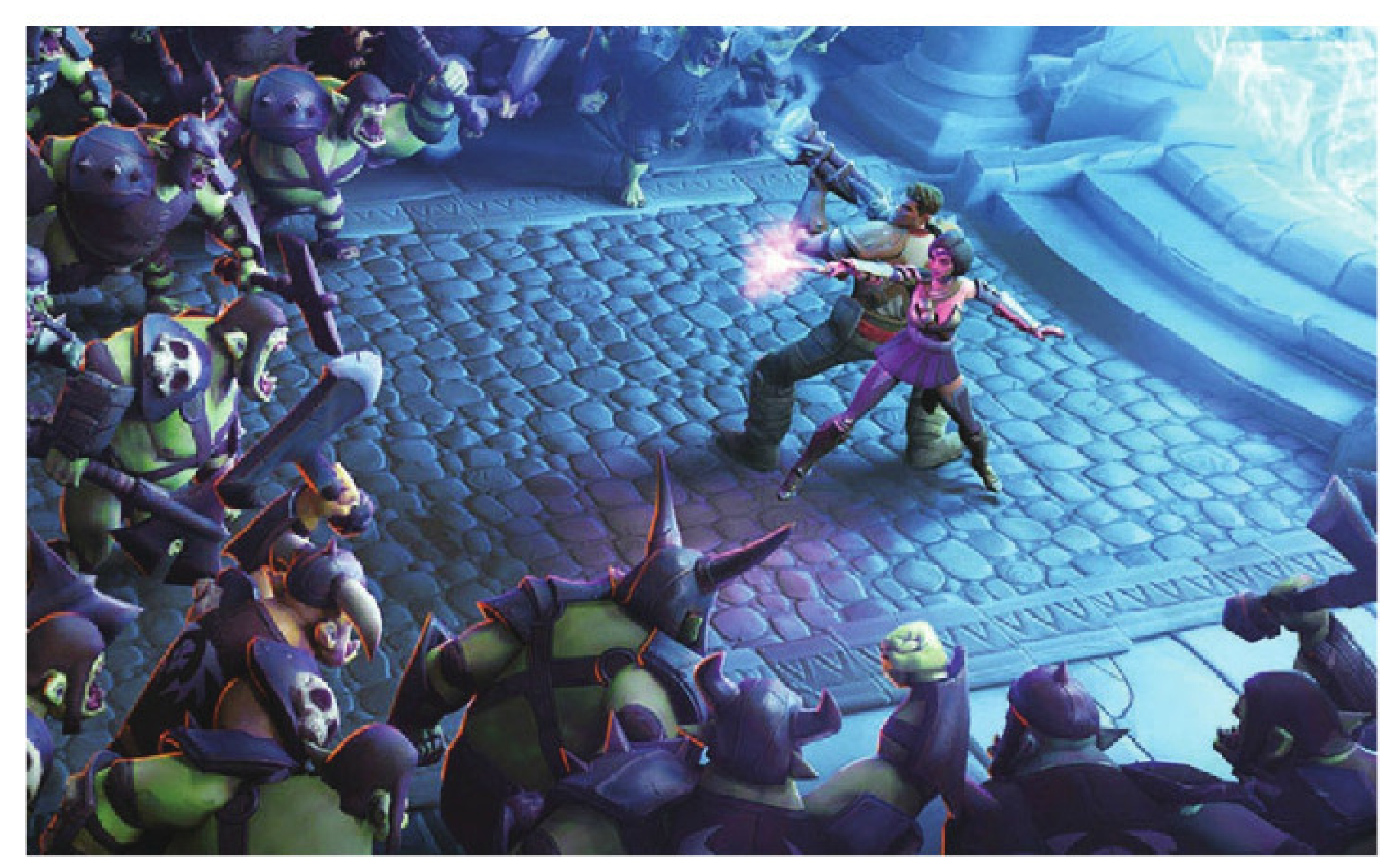
不过同样的，笔者无论是玩MOD2还是写游戏评论时也都觉得，如果人再多一些，变成双向塔防，类似于LOL那样，不过不是以推塔为核心，而是以陷阱塔防为主题，那么绝对就是打开了一扇通往新世界的大门，而OMDU正是这样一款开启新世界大门的游戏。要说明的是，这并不是自夸未卜先知，而是对Robot的工作表示钦佩——虽然每一次只拿出一点点变化，但每一次的变化都能带给玩家新的惊喜，而且每一次都能将玩家们想要的内容进行扩展和完善，并实实在在地做出来呈现到玩家面前，这样充满正能量的工作态度的确值得赞赏。

## TOBA是个啥?

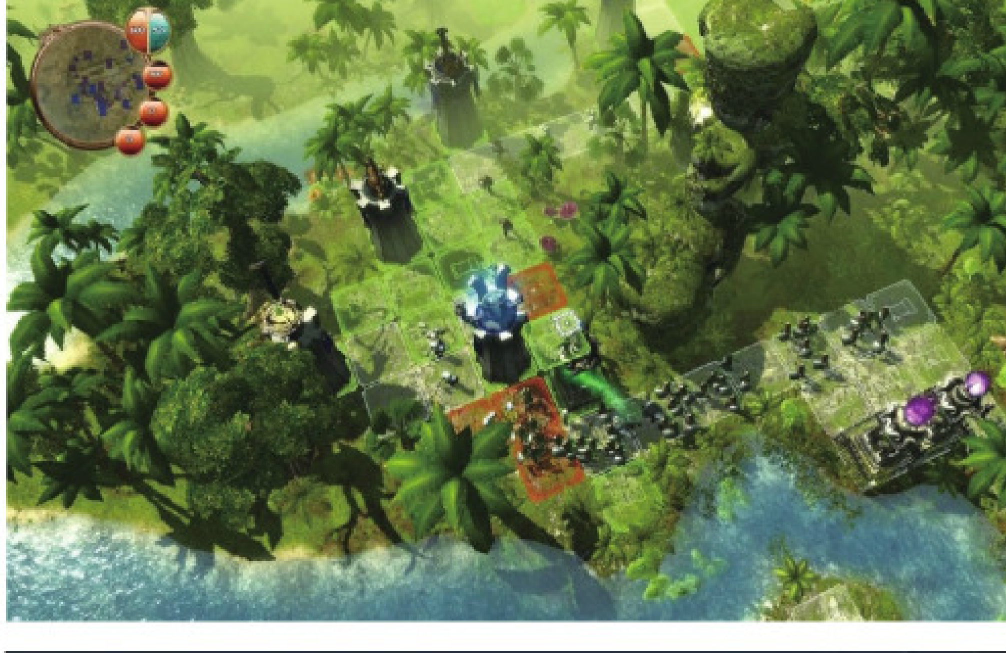
TOBA的全称是“Tower Defense Online Battle Arena Games”，直译过来就是“在线塔防战斗竞技游戏”，看起来挺玄乎，说白了就是第三人称双向塔防对抗网游。塔防游戏大多都为单向，玩家使用一些手段阻挡敌人一波波进攻，从早期的《抢滩登陆》到如今的手游《保卫萝卜》、页游《部落守卫战》等都是单向塔防。2012年3月，以《王权》系列为背景发售的《阿达尼亚的守护者》或许是第一个双向塔防游戏，游戏的目标不再是防守敌人的进攻，反而变成了攻下敌人的要塞，敌人攻破己方要塞则是游戏失败条件，虽然游戏各个方面都略显简陋粗糙，但双向塔防的思路非常明确，突破了以往单向塔防的诸多弊病，同时还让乐趣成倍增加。当然双向塔防的弊病也在《阿达尼亚的守护者》中被暴露出来——过于机械的AI让挑战变成了猜拳博弈；单位相制、兵种相克一旦糟糕，游戏性成倍降低；游戏平衡出问题，越往后越单调无趣。但在OMDU中，这些弊病基本都看不到。

OMDU很好地增加了诸多塔防之外的规则来对玩家进行一定的限制，从侧面将双向塔防可能出现的问题降至最低。就目前来看，OMDU的一些机制相当出色，但同时也正是这些有别于传统塔防的额外规则让游戏变得更加复杂，这对于一款网游而言并不是好消息，不过我们可以期待一下企鹅本土化的功力能否将OMDU变得更易上手，更加亲民。

OMDU中的每场游戏都由两方参与，一方由5名玩家组成，与传统MOBA一样也是5V5的10人对抗。OMDU以最先将20名小兵护送至敌方裂隙为获胜条件，一方获胜，另一方则失败，每一方都有一个计数器，一旦20归零，游戏就会失败。OMDU的整个地图有两条线，在两条线上会有若干大门拖慢进攻速度，临近裂隙会有守卫骑士，会主动攻击一定范围内的敌方单位。两方玩家的兵营各占一条线，兵营会在一定时间间隔内周期性的生成小兵而成为进攻波，因此，对于一方玩家而言，己方的兵营线即为进攻线，而另一条敌方的进攻线










**左上：** OMD2的关卡设计太过注重双人合作而大大降低了单人模式的乐趣

**左下：** 玩家的任务不只是防守，更是进攻

**右上：** 《阿达尼亚的守护者》是一款双向塔防，进攻与防守同样重要

**右下：** 午夜猫娘是一个进攻型敏捷性英雄

则为防守线。在进攻线上玩家的目标就是不断进攻，不断将己方兵线最大限度地推过去。在防守线上玩家的任务就是抵御对方的推线攻势，5名玩家可以依照对方的推线防守策略来制定并随时调整自己的策略，玩家可以选择5人合力推线，但势必对方也会采取5人合力防守的策略，那么团战不可避免，被团灭一方的损失也会更大。此外也可以玩经典的4—1推，让对方陷入被动，总之策略层面上还逃不开经典MOBA的套路。

无论哪一种策略，都与玩家的英雄阵容密不可分。OMDU的英雄目前只有两个大类：进攻型与防守型，前者善于进攻，而后者善于防守。在英雄的属性上，玩家们可以将其分为善于刺杀的刺客型英雄，善于持续输出的法师型英雄，善于修补陷阱的工程师型英雄和皮糙肉厚的坦克型英雄。虽说缺点互补是英雄搭配的基础，但在OMDU中，对职业搭配的要求并不严格，不是必须符合特定组合形式才有优势，一些奇怪的组合也能出奇制胜，相信日后聪明的玩家们也会创造出各种“脏套路”，同时也会有对应的“反脏套路”出现。

OMDU中的英雄只是一方面，另一方面则是兵种搭配和与之对应的陷阱搭配。目前OMDU中有两种经济货币：领袖值与金币，前者只在兵线上杀死对方士兵时获得，用于升级兵营和升级士兵，后者在杀死敌方英雄拾取掉落的黄色箱子时获得，也可以拾取己方被击杀玩家的蓝色箱子来防止对手获得，以压制对方的经济，金币可用于修筑陷阱和购买英雄天赋或升级。兵营有4个等级，等级越高士兵基础能力越强，玩家可以用卡片的形式消耗领袖值来选择兵营的兵种组合——是一群兽人无脑冲锋还是兽人+弓手实现远近战皆能，是空对空军团还是空对地作战集团，是攻高的进攻型还是血厚的抗打型等等，一切都是兵种搭配所需要考虑的问题，而且选择升级兵营还是升级士兵是决定胜负的重要因素之一。

与兵种组合搭配的进攻方式对应的防守方式为陷阱，这里的陷阱与单机版略有不同，OMDU中的陷阱基本都是单机版陷阱种类的延续与扩展，每名玩家最多可以放置13到20个陷阱，基本的刺墙、机关弩、地刺都有，但每一类都被赋予不同属性而成为新陷阱，每一种基础陷阱都会有“冰火雷暗无”5种属性之分，每一种都是一种独立的陷阱。冰与火、雷与暗相互克制，对应的兵种也会有自身属性，冰系敌人用火系陷阱能够达到最大化伤害，反之雷系陷阱对付雷系敌人时伤害比无属性还低。除了陷阱，OMDU还有铭文系统，铭文可以理解为一个固有的己方小兵属性增强陷阱，当小兵穿过会得到不同的增强效果，如火抗铭文会提高小兵的火焰抗性，生命铭文会提高小兵生命上限等，每消灭对方一个守卫骑士就可以新增一个铭文空位，类似于LOL破兵营后的超级兵增强，但OMDU中这种增强类型玩家可自主选择。

天赋的获取与升级会加强英雄的能力，天赋除了增加属性、被动技能外，还有增强小兵的效果，不同天赋的组合与升级路线选择也对胜负有一定影响。英雄有5个技能——4个基础技能与1个被动技能。其中两个常用技能放在了鼠标左右键上，左键为通常攻击技能，右键为常用特殊技能，Q与E则是另外两个特殊技能，一些英雄还可以通过天赋来增强技能，有一些技能可以增强小兵或陷阱，甚至可以令对方陷阱失效。数字键1、2、3会对应额外的装备技能，类似于LOL的召唤师技能，在OMDU中玩家可以选择购买不同效果的装备来获得不同能力，比如传送戒指可以使非战斗状态下









**左上：**多英雄遭遇战必将非常激烈

**左下：**升级兵营后你会有更强力的兵种，依托他们，无论是进攻还是防守都更强力

**右上：**防守是优先任务，需要及时清即将达到己方裂隙的敌人

**右下：**地精工程师跟随小兵冲锋

的英雄瞬间回到己方裂隙处。下面我们来看一下女术士的技能，以便对OMDU英雄技能有更多的认识：

鼠标左键技能——奥术飞弹：不停的发射奥术飞弹攻击面前敌人。

鼠标右键技能——催眠术：一定范围内敌人被催眠，催眠状态下失去移动与战斗能力，受到攻击或是一定时间过后会解除催眠状态。

Q技能——瞬时闪耀：女术士禁锢附近敌人并迅速后退，此技能能够解除自身禁锢状态。

E技能——爆震波：只能对单个陷阱释放，如果是敌方陷阱则使其立即进入冷却状态，如果是己方陷阱测使其立刻结束冷却状态。

被动技能——支配解放：敌方小兵不会主动攻击女术士，除非女术士先发动攻击。

## 游戏之外的江湖

无论游戏表现如何都可以肯定的是，OMDU运营之后将会引起运营商、制作商与玩家们的新一轮博弈。

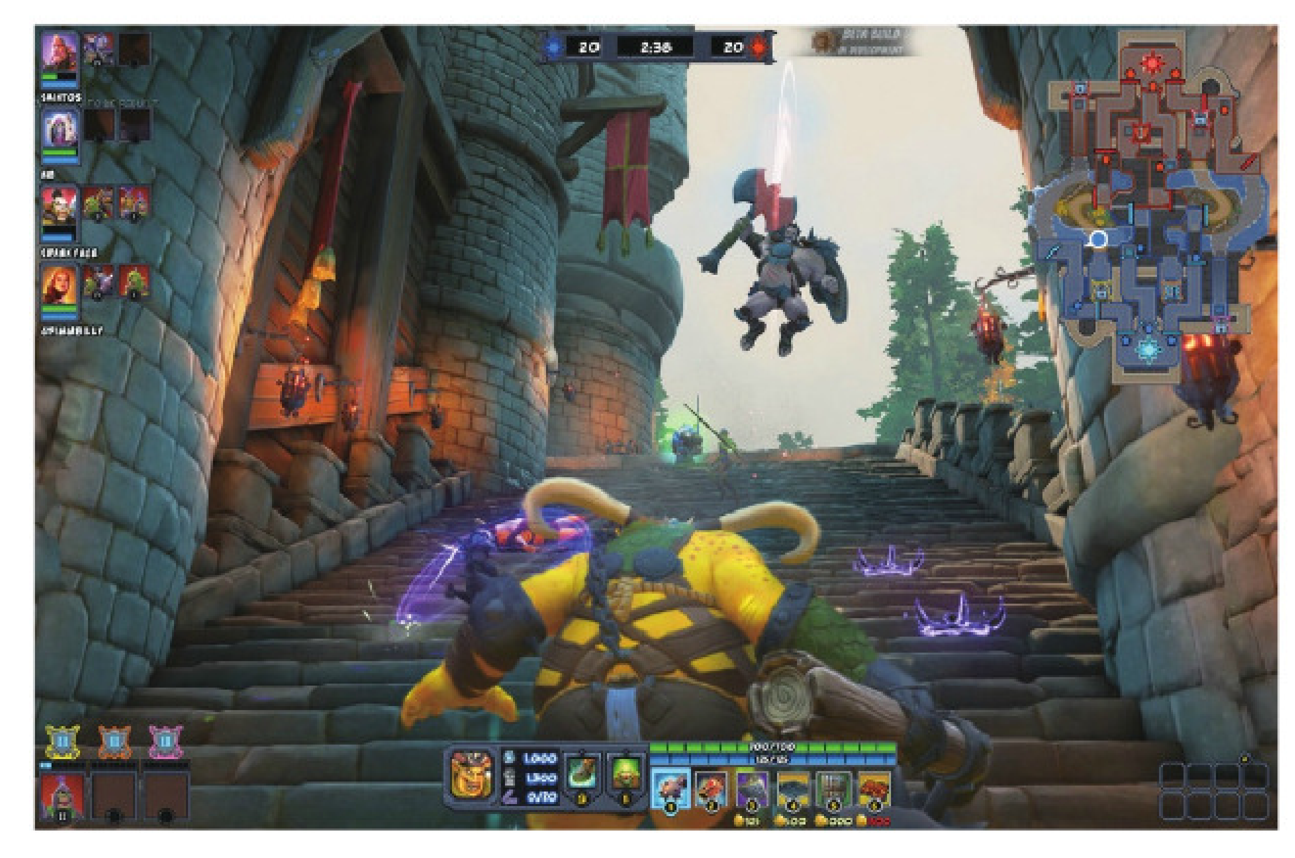
以“完成一款好玩游戏”为目标的制作商可能会与以“运营一款最赚钱游戏”的运营商产生矛盾，一款游戏好玩并不一定能赚钱，反之能赚钱的游戏也未必足够好玩，二者目标与价值观的差异势必会提高沟通与对接成本，也势必会影响到游戏的最终质量。目前OMDU与主流MOBA一样，将以出售皮肤等为赢利点，但这种赢利点需要巨大的玩家基数才能有良好的创收。虽然OMD游戏素质足够好，但毕竟尚属小众，品牌价值就目前而言并不高，虽然有企鹅庞大的潜在用户群基数资源作支撑，但企鹅的运营风格也是为众多玩家所诟病，小众+不佳的运营口碑，这样的组合很难让一款网游大红大紫，就算能够火起来也是昙花一现，《剑灵》《斗战神》的前车不可不鉴，OMDU未来的运营之路并不轻松。

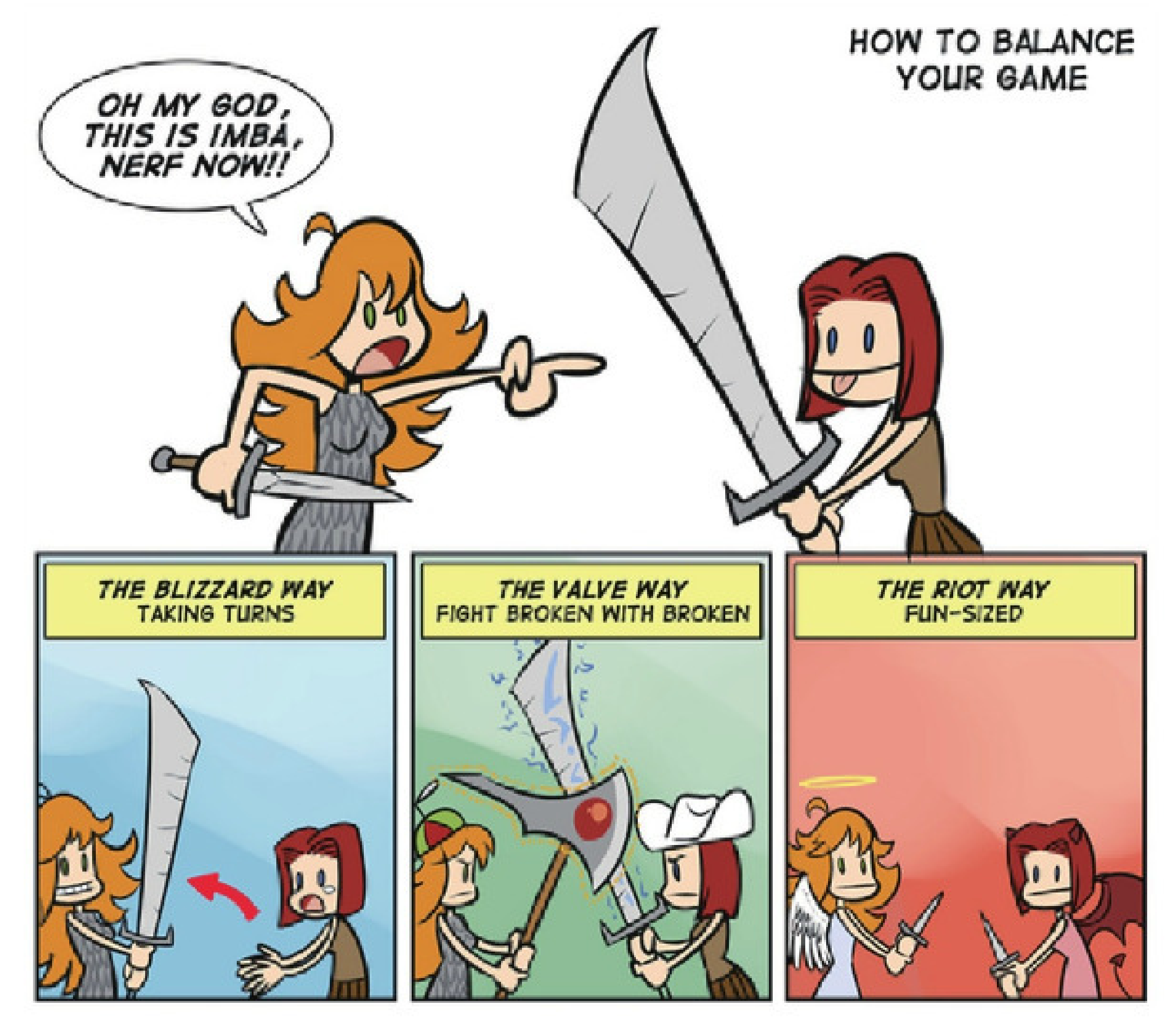
OMDU作为MOBA变种的新类型竞技网游，游戏平衡性是最大的问题，也是无法根治的问题，加上OMDU是第一个尝试这种新类型新规则的竞技网游，并没有经验能够借鉴，平衡性的问题也很麻烦，玩家们并不想看到OMDU犯目前MOBA的一些主流错误，类似LOL不断削弱不断降低整体基础属性而让英雄越来越脆，容错率也越来越低，这种为许多玩家所唾弃的方法OMDU必须谨慎选择。与之相对的DOTA2这种在保证平衡前提下尽可能扩大游戏变数的办法，也并不一定适合OMDU，因为对于一款数值严格的塔防游戏而言，运气应该是影响最小的因素。而整体平衡性风格的定位也是一个难题，既有特色又能最让平衡性达到最优解并不容易。

另一方面，企鹅引入OMDU也是其在竞技网游中战略布局的一步棋。传统RPG网游统治网游领域多年，玩家们逐渐对提升数值式玩法感到厌倦。如今传统网游正在走下坡路，玩家的口味逐渐被“提升游戏技能”式网游所吸引，此消彼长传统网游终究会迎来消亡的那天。如今新型网游中MOBA一家独大，在MOBA中却又是LOL和DOTA2的天下，很多厂商都眼红这块大蛋糕，企鹅也深知此理，这次OMDU才在美国测试没多久就被企鹅收入麾下，一方面原因是用新产品来扩充企鹅网游领域的队伍，但更大的原因则是对自身布局的一种保护——DotA仍属小众，国内各种山寨成不了气候，规则新颖的OMDU很可能会成为打败LOL的产品，无论是否能够真正击败LOL，就算OMDU表现平平，抢先将利器收入囊中远比其被竞争对手拿到反过来对付自己更好。这一点我们从前不久企鹅拿下第三人称MOBA《神之浩劫》就可以看出来，LOL潜在竞争产品都不能被竞争对手拿到代理权一直是企鹅强硬的战略态度。

## 结语

OMDU足够有趣，但也足够复杂。企鹅新游测三年的运营风格足够讨厌，但也有足够多的资源。虽为MOBA和塔防的变种，但OMDU的确是一种全新的网络游戏，它有着全新的规则与另类的游戏方式，同时它也是多方博弈的焦点。不过对于玩家们来说，这些复杂的东西完全没用，好玩才是硬道理是游戏圈一成不变的真理。OMDU真的好玩吗？让我们拭目以待。P






**左：**技能的运用至关重要，限于地形、机关等因素提前量也会有微妙变化

**右：**玩家总结出网游厂商的平衡风格，虽然荒诞，但足够真实



## 2015年2月网游测试列表

| 名称 | 状态 | 开发 | 运营 | 测试时间 |
|---|---|---|---|---|
| 星魂OL | 公测 | 炽诚科技 | 神游网络 | 2015/1/30 |
| 梦三国2 | 封测 | 杭州电魂 | 杭州电魂 | 2015/1/30 |
| 剑魂 | 公测 | 骋龙游戏 | 骋龙游戏 | 2015/1/30 |
| 骑士之心 | 内测 | Gni Soft | 赤橙数娱 | 2015/1/31 |
| 热血江湖2 | 不删档内测 | Mgame | 17Game | 2015/2/1 |
| 天空之城 | 内测 | 极光互动 | 极光互动 | 2015/2/3 |
| 西游无双 | 封测 | 迦蓝科技 | 甲子科技 | 2015/2/4 |
| 决战苍穹 | 内测 | 星移互动 | 风之云网络 | 2015/2/5 |
| 反恐精英OL2 | 封测 | NEXON | 世纪天成 | 2015/2/5 |
| 烈焰苍穹 | 内测 | 华畅运通 | 华畅运通 | 2015/2/6 |
| 诛邪 | 内测 | 青瓷数码 | 吉比特 | 2015/2/6 |
| 中华龙塔 | 封测 | 甲子科技 | 自由网络 | 2015/2/7 |
| 龙奇之王 | 封测 | 尚聚网络 | 尚聚网络 | 2015/2/7 |
| 魔战三国 | 不删档内测 | 诚敬信息 | 厦门网氏 | 2015/2/11 |
| 争霸OL | 内测 | 杭州傲天 | 自由网络 | 2015/2/12 |
| 神魔无双 | 公测 | 宝果网络 | 神游网络 | 2015/2/13 |
| 极乐空间 | 公测 | 阳光游戏 | 阳光游戏 | 2015/2/28 |



## 月评

每年一度的网游测试最淡季2月来了，在2月春节期间，网游公司们也要放松一下，回家安心过年。春节期间仍有玩家要玩游戏，不能下班的都是热门游戏的运营部门，这些部门开完年会发完奖，还要继续组织规划游戏中的春节活动，发红包，发礼包，让玩家在游戏中也体会到过年的气氛。在不同的游戏之中还可以看到版本不同的年兽出场，热闹的气氛洋溢在春节期间。不过这样的热闹只属于人气旺盛的热门游戏。那些准备在2015年在客户端网游市场杀出一条血路来的新作游戏，在这个时刻只能选择安静地看着别人燃放焰火。

回顾2014年国内端游测试，总体上说是走下坡路的。每个月的测试榜单上充满了换皮作品与多次测试刷榜的老面孔，许多作品正式上市之后人气迅速下滑，最终成绩无法令运营方满意。过热的资本已不再青睐周期长风险高的客户端游戏，这使得2014年的新作中有大量半成品。这些已经研发数年投入巨大的作品，无论如何也要拉出来刷刷榜，死也要死在测试榜单上，总比胎死腹中要强，如果运气好卖出核心引擎换点散伙费也不枉团队努力一场。

2015年的网游测试列表中，依然少不了换皮作品的身影，不过随着时间推移，这些没赶上好时代的积压产品渐渐被消化完，希望在余下的作品里能够出现更多锐意进取之作，总让10年前的《魔兽世界》等老前辈撑场面，也不是长远之计啊。




▲网易高管透露“暗黑3国服”即将到来，这无疑是2015年值得期待的大作

7

开发 巨人网络 运营 巨人网络 状态 内测

## 战国破坏神

一部巨人离经叛道制作的游戏，一部不像是巨人网络出品的游戏，对它的态度代表了巨人的未来。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



山寨的名字让人联想到暴雪的名作《暗黑破坏神》，实际上游戏从LOGO到内容都有模仿“暗黑”的痕迹，原本就有意引导玩家。不过令人意外的是，游戏实际素质并没有想像中那么差，人物职业有自己的特色，而战斗模式也沿袭了巨人《剑侠世界》等作品的一些优点，玩的不仅仅是数值堆砌，还有技巧与策略。对惯常于开发“免费游戏”的巨人来说这是一款很另类的作品，其游戏风格完全不是巨人一贯的作风，把本作看成是巨人真正尝试转型的作品倒也恰当，山寨的名字下隐藏的是尝试自我突破的巨人。

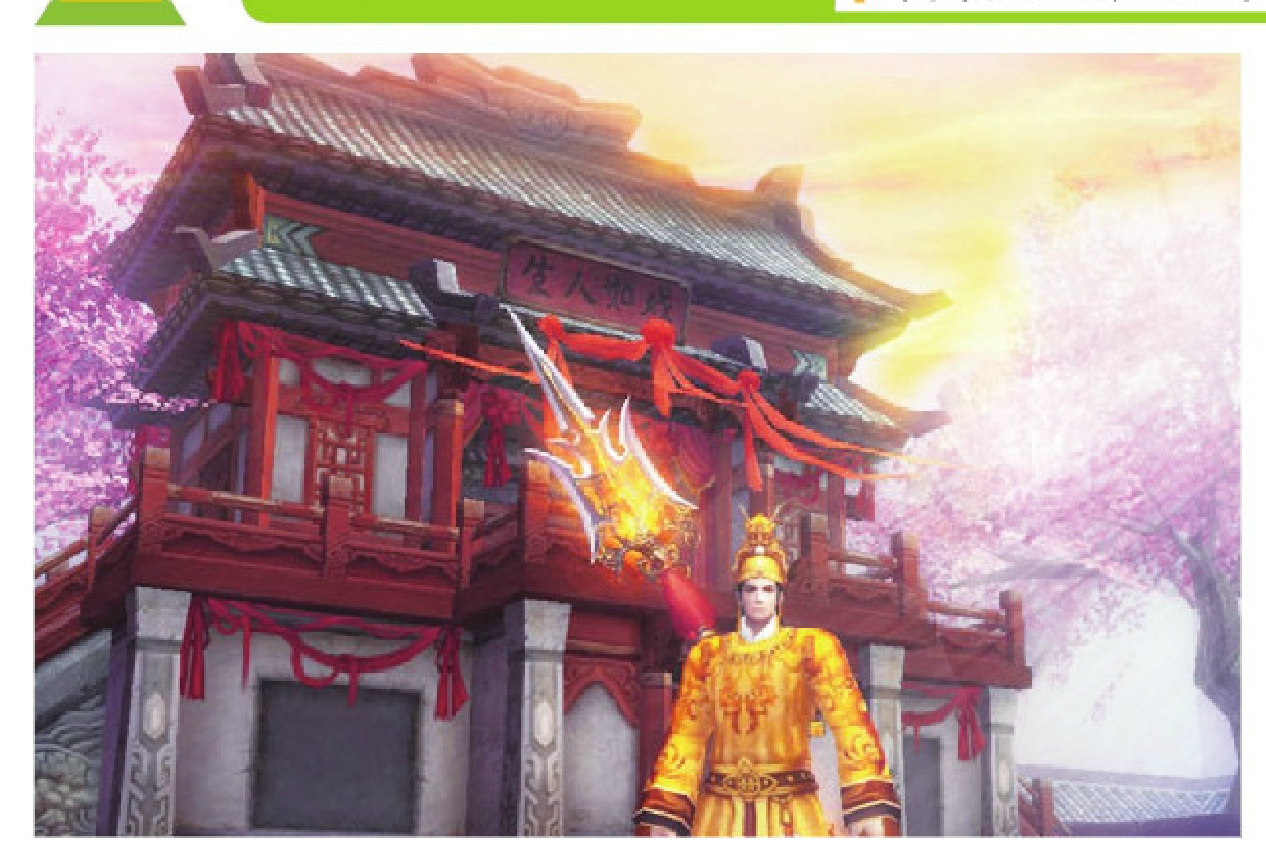
5

开发 华游网络 运营 华游网络 状态 内测

## 大明帝国

说好的策略玩法与特色系统呢？还有那些从四处穿越而来的NPC是怎么回事？

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



霸气却没有特色的名字也许是对本作最好的诠释。总体上这是一款仿《魔兽世界》的传统MMORPG。以职业、阵营划分游戏的派系，看似高自由度，实际上玩家能够对游戏造成的影响很小。新手进入游戏依然是自动化的升级与做任务，没有给人多少特别印象。宣传语中提到的系统特色与策略玩法也不见踪影。文化背景上则是各种嫁接杂糅，难以在游戏里体会历史代入感。武侠小说的NPC遍地都是，除了让人回忆起小说的碎片之外，完全无法在游戏中将这些人物联系起来。

5

开发 宝果网络 运营 神游网络 状态 公测

## 神魔无双

你以为换个马甲出来玩家就不认识？换皮游戏在2015年要变成网游主旋律？






以“无双”为名的本作，实际游戏过程中却没有无双的感觉。游戏的画面基本上是四五年前的水平，职业与战斗系统也很普通。不过游戏的场景、地图、副本、任务以及游戏里许多细节都比较完善，玩起来怎么看也不像才内测一个多月的游戏。仔细查找对比才发现，这又是一款换皮游戏。客户端游戏的换皮作品并不新鲜，只是国产游戏的悲哀在于，换皮游戏没有IP可以依托，从这个朝代换到那个朝代，依然是同质化严重的游戏，没有吸引人的IP没有创新的玩法，再换皮也留不住玩家。

7

开发 腾讯魔方 运营 腾讯平台 状态 内测

## 洛克精灵战记

这色块鲜明的画面，这自动战斗与角色养成系统怎么看也是一个手游级别的作品吧。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



《洛克王国》系列属于腾讯原创IP，深受小朋友的欢迎，现在腾讯制作了新的衍生页游，以期继续在小学生中维持这个品牌的影响力。本作更多借鉴了手游《刀塔传奇》。休闲的自动战斗嫁接到页游上毫无违和感，同时为了照顾小学生的智商，游戏在职业角色与宠物的设定上力求简单粗暴一目了然，小学生秒秒钟懂得充值的意义。无论从哪个方面看本作都更像一个手游，不过考虑到小学生大多数还没有自己的手机，所以腾讯还是决定先把游戏出在覆盖小学生更为广泛的网页平台之上。

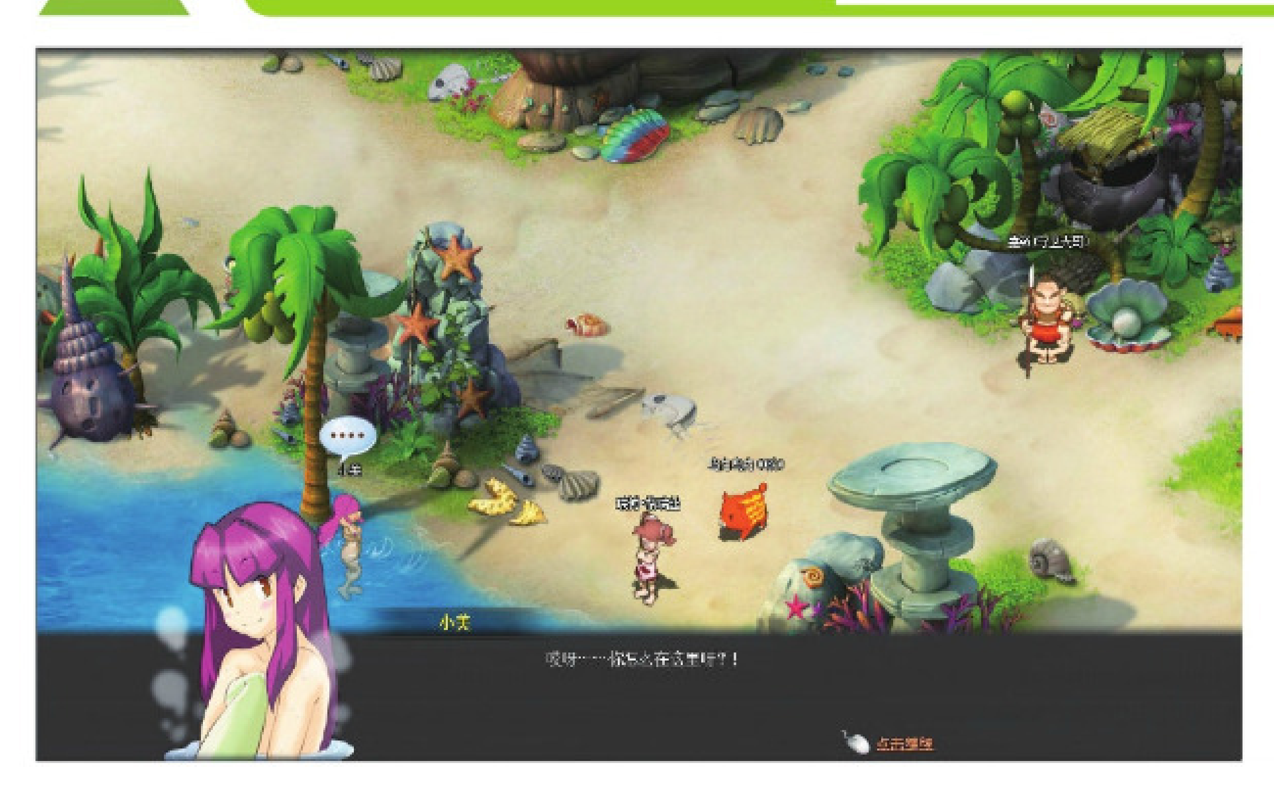
5

开发 动网先锋 运营 腾讯平台 状态 公测

## 石器时代网页版

回忆牌虽然打得漂亮但只能打一次，接下来谁管你老玩家爱不爱玩，人家要开始为新玩家服务了。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



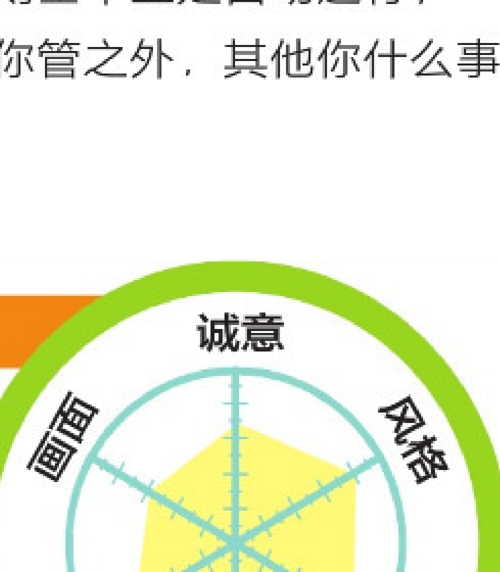
这款打着“网页版石器”旗号的游戏，只有原始人的故事背景与斜45度角回合制战斗这两点继承了原作，除此之外，它和原来的“石器”就是完全不同的游戏。作为网页RPG，本作贯彻页游全自动的基本准则，任务、打怪、抓宠、坐骑都是在任务中一一到位。宠物与坐骑有品阶之分，这个设定正是此类游戏最吸金的地方。吸金点被完好地保留下来还得到了加强。除此之外的游戏内容，则基本上是自动进行，一天游戏下来会发现除了花钱的事让你管之外，其他你什么事也不用管。

7

开发 游族网络 运营 游族网络 状态 公测

## 大皇帝

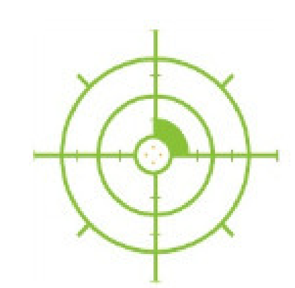
九宫格页游进化版，战斗系统做出了新意，素材盗用减少，但作为页游大厂的作品这样还不够。







做“皇帝”的游戏自然是战争策略类型。本作在游戏内容上做出了很多特色：战斗系统从传统页游的九宫格变化为六角格，游戏大地图利用战争迷雾的形式展现具有代入感，一些细节上的表现比如酒馆等场景内置配音也让游戏体验得到了提升。不过除了这些表面优点之外，游戏本质依然没有跳出《女神联盟》的框架，只不过背景换成了三国，女神也从北欧女神变成了三国女神而已。游族作为页游一线大厂对本作宣传力度很大，但实际结果，引用一句玩家的感想就是“什么皇帝，玩了一天依然只在做村长”。



观点

# 当综艺电影入侵有冯小刚炮轰，当游戏产业刷下限时谁来发声？

文 | 一丝blue

由综艺节目改编的《奔跑吧兄弟》大电影自上映以来票房一鸣惊人，截至2月4日，总票房已冲破3亿，日均票房打败同期大片《霍比特人3》并持续高涨，成绩惊人的同时却也因剧情及制作水准饱受诟病。冯小刚就怒批综艺电影的怪圈："对中国电影的发展产生了极其恶劣的影响，将导致没有制片人会继续愿意投资一部严肃的、付出了很大努力的电影。"

冯小刚的炮轰引发了电影圈的大讨论，综艺节目到底应不应该被搬上银幕，到底算不算电影，正反双方各执一词。不过观众已经用脚做出了回答：我不管你算不算电影，只要你满足了我的需求，我就愿意买票。

按照某些影评人的说法，这些似电影又非电影的综艺节目之所以纷纷抢滩银幕是"搭电影产业的便车"。当红综艺节目放在电视上播出照样有观众收看，只不过通过电影，制作方找到了更直接的变现方式，只是这样的方式伤害了传统的电影人。那么问题来了，传统电影为什么竞争不过综艺节目？总不能怪罪于观众吧。所以最后问题又回到电影人身上。

作为一个产业，电影的制作者需要为观众定义"什么是电影"。好莱坞影评人托姆·格伊尔便指出综艺大电影是中国独创，这种类型的电影，在电影产业成熟的好莱坞是绝对不会去触碰的。我们欢迎市场化，但一个成熟产业的标志恰恰是守住几条"行规""底线"，不是完全为钱所左右的，这种坚持传达到观众的价值观中，才会让观众形成"这样才是电影""那样不是电影"的判断。不同类型的节目井水不犯河水，才能让各产业都良好地发展。然而在中国，偏偏是行业应有的壁垒被钱打破，才让很多行业患上了急功近利的病症，在这点上比起电影来游戏圈更为严重。

就在《奔跑吧兄弟》大电影上线之前，此节目的同名手游就已经上线。比起《爸爸去哪儿》《女神的新衣》等综艺节目的改编手游，"跑男"这个节目与跑酷手游天生就有很好的相性，但结果如何？这样的游戏资深玩家看都不会看一眼，而休闲玩家也并不买账。此类手游约定俗成都是F2P（免费游戏）模式，等同于免费让相关粉丝打发时间，不可能出现如电影那般3天收入3亿的情况，这就是不同业态导致的不同结果。

游戏作为娱乐产业的组成部分，因为常年浸泡在盗版与粗制滥造的泥潭之中刷新下限，发展到现在已经变成了廉价娱乐形态的代名词。厂商也好，渠道也罢，只要给钱他们就愿意上项目做推广，却不管自己推广的到底是什么。国内厂商的急功近利让玩家一次次失望。在单机时代有盗版破坏游戏规则，在网游时代又出现了"山寨成疯"的页游将刚刚有所起色的游戏产业重新拉回泥潭之中，手游时代的低成本与短周期更让厂商量产了无数烂作，游戏变成了人人都可上的廉价项目。厂商与制作人如此不珍惜自己的行业，哪还能要求玩家去尊重国产游戏？说到底，游戏产业的恶劣环境都是游戏产业中的一部分人亲手造成的。从页游到手游，中国的游戏产业挣的钱越来越多，但游戏作为一个完整的"圈"却早已经千疮百孔。面对欧美与日本的游戏，资深玩家对国产游戏的偏见与失望并非一日之寒，而是日积月累的结果，而且这种偏见在可预见的时间里都难以逆转。

如果说当电影产业出现诸如综艺节目大举入侵这种情况的时候，还有冯小刚这样的人跳出来炮轰，那么在游戏圈中，已经没了这样有影响力的人物。游戏人是如何丢掉这种影响力的呢？因为当诱惑来临时，有的人做的不是抵制诱惑，而是第一时间自己也去炮制一部同类作品，吃不到肉喝点汤也好。的确，在市场化的语境下追逐利益并没有错，但当大家都这样做的时候，最终破坏的是产业的逼格。如今国产游戏的产值比国产电影票房高好几百亿，然而疯狂赚钱的代价却是国产游戏变成了最廉价、最没有底线、谁都可以上的娱乐方式，以至于让运营、渠道称王称霸，这难道不是一种悲哀吗？



# 和还在坚持的原版DotA玩家谈谈情怀

文 | XxisBacK

情怀这种东西虚得很，一不能当饭吃，二不能当钱花，却成了许多老实人做荒唐事的第一准则。《霍比特人》对中土世界有情怀，随后就功成名就；罗永浩对手机市场有情怀，结果也只有呵呵。无色无味虚虚实实的“情怀”二字，看来是个“两面派”。

既然是谈情怀，咱们往老了说。十几年前你进网吧，一水的CS、传奇，粗制滥造的枪械声音和刀枪剑戟混为一谈，时不时还有个刚爆了屠龙就猝死的；五六年前你进网吧，整个网吧都在“上高地”，玩家操纵着屏幕上的英雄在同一张地图上斗得不易乐乎；现在？游戏模式没变，不过从DotA换成了LOL，“小学生”数目一上涨，砸键盘鼠标什么的自然也多了起来。也许再过几年后，家用机普及的国内市场说不定会出现诸如Xbox One吧、PS4吧，玩家手中的键鼠也都换成了各式各样的手柄了。

MOBA类游戏在国内是什么时候开始兴起的呢？答案毫无疑问。2005年的第一张DotA Allstars 6.12版本的地图，让许多玩家接触到了最早MOBA类游戏（那时候还没有MOBA的说法）的乐趣，部分初学者和另一些受不了WAR3之中多单位操作的游戏苦手将自己解脱出来，全身心投入到了这个“穷三代、毁一身”的游戏之中。之后随着网络竞技平台的兴起和电竞赛事的举办，DotA爆发出巨大的能量，狠推了中国电竞一把，也成了无数整天泡在网吧中的“迷途青年”的人生最高目标。

一路未逢敌手的DotA，却在2011年经由腾讯之手，被LOL踩在了脚下，“全民MOBA”的时代终于到来。而时隔两年之后，V社邀请到了IceFrog（DotA地图制作者，真正让DotA变得平衡并充满乐趣），顺利生下儿子——DOTA2，同时也将年迈的老父推到了悬崖边儿。今次的话题，就说到了那些依然坚守在WAR3上，玩着原版DotA的一批人，你们的情怀，还在么？

## 叛逆之子：DOTA2

如果说DotA和LOL之间的口诛笔伐，相互攻击已经被放在了台面上，那么原版DotA和DOTA2之间的磕磕绊绊就只能被硬塞进“里子”里，成为小打小闹。2015年2月9日，在DOTA2亚洲邀请赛顺利落幕之后，V社推出了一系列迎新年活动，照旧是新地图、新英雄、新饰品的“老三样”。不过，藏在诸多活动中的“守卫传承者

认证”，则第一次显示出V社，或者说完美在DOTA2上的野心：老子还没挂，儿子就想拿遗产了。活动之中玩家可以通过向DOTA2官方提交自己原本的DotA账号（不论什么对战平台都可）相关信息：截图、账号名称等等，即可在通过审核之后获得“守卫传承者”称号，并获得“独家精美大礼包”。事实证明，此活动斩获颇多，一份“独家精美大礼包”砸回了十多万人心，在促使一批玩家“倒戈”DOTA2之后，完美还掌握了一份巨大的“国内DotA玩家数据分析表”，日后的运营想必更加得心应手。

这样过分叛逆的举动，还是激起了一部分反击的声音。但是更可悲的是，打着正义旗号的反击者，目的也只不过是榨干原版DotA最后的一点利益。2015年2月10日，曾经通过独特的“天梯匹配机制”在各大平台中做大做强的“11对战平台”以一篇名为“经典将永远经典，后来者何必假意传承？”的长微博发出了愤怒的吼声：怒斥DOTA2“打着传承的口号，自以为复刻就是传承，自以为垄断赛事和明星就是经营，自以为起名叫‘天梯积分系统’就是真的天梯积分了。”究其原因，还是在略显无奈地控诉DOTA2一系列抢夺自己用户的“可耻行为”。结果呢？财大气粗的V社和完美根本不把一个小对战平台放在眼里，很快便宣布了“DOTA2全球在线人数突破120万，创Steam新纪录”的好消息，配合已经开始的“芳晓佳节”活动，一切歌舞升平。看着DOTA2势头日益强劲，V社拿出的赛事奖金越来越高，那些没有玩过DOTA2，依旧坚守在原版DotA上的玩家，他们的此时的心情会是怎样呢？不由得想起鲁迅《祝福》中“祥林嫂”的形象：在所有人的“祝福”声中默默地被黑暗所吞噬。

## 为何留下？为何离开？

以一名成功从DotA转型到DOTA2的玩家的视角来看，离开的原因实在太多了。人家东西货真价实，不买就显得你蠢了。虽然“饰品”是V社在DOTA2里为玩家埋下的一个大坑，但一边笑一边剁手的人并不在少数。作为原版DotA的“精神续作”，V社不仅请到了IceFrog本人坐镇，在游戏素质上也是尽心尽力，修复了原版DotA基于WAR3平台上的种种不便利和Bug。“语音系统”的加入（对，现在喷人都不用打字了有木有！）和观战、赛事系统的优化往小了说是方便玩家，往大了说是给出了整个行业新的“盈利模式”。说得再小心眼儿一点，DOTA2优秀的画质和高大上的界面也足够你在玩LOL的朋友面前狠狠地装上一回了。这样的游戏，没理由不吸引玩家进入。而偏偏就有这么一帮人守着原版DotA不放，对DOTA2采用“冷暴力”：我就








**经典将永远经典，后来者何必假意传承？**

——致所有DotA玩家

我们依然会认真欣赏赫本主演的《罗马假日》，我们依然会为《东爱》中的莉香流下伤心的眼泪，我们依然乐此不疲的在《大菠萝2》和《星际1》中联机或者对战，为何我们那么喜爱经典？

因为经典触动了人心最柔软的部分，经典已经俨然成为了一件艺术品，经典必将永远延续经典。

起源于魔兽争霸3的一张RPG地图，历经三位作者的提炼和加工，风靡全世界拥有数千万忠实玩家。在HF出现首个DotA游戏房，在VS首次出现游戏积分，在11平台首先建立了天梯积分系统，每一次质的跨越让DotA更为丰满和有力，最终铸造成为经典之作——DotA！

四年来，11平台一直致力于DotA的发展，服务器建主完全杜绝了踢人挂，名将和天梯两套积分体系分别满足用户娱乐和竞技的需求，匹配模式让玩家进入游戏只需要短短几秒，2014年末重磅推出“DotA竞技场”，再次铸就最高水平的DotA竞技环境，受到一致称赞。

逐渐的，"天梯系统"被看作个人DotA水平最精准的评价体系，而“竞技场”成为了衡量自己游戏水平的最佳试炼场。

如今我们可笑的看到某游戏打着所谓"传承"的口号，自以为复刻就是传承，自以为垄断赛事和明星就是经营，自以为起名叫"天梯积分系统"就是真的天梯积分了。不考虑已有用户的利益了吗？真的黔驴技穷了吗？

只有经过时间的历练和用户的肯定，只有用心做好自己才能最终成为经典，11对战平台将永远为您承载和延续这份经典！DotA竞技场第二赛季已于即日起正式开启，欢迎亲临体验与挑战自我！

**左上：**6.48，一个唤起许多人热情的版本

**左下：**TI4落幕，DotA在中国也走向了一个新的巅峰

**右上：**一个简单奖励就能拉到这么多人

**右下：**满纸荒唐言的背后是一把辛酸泪




在这儿，不远不近，你不过来，我不过去。

“其实也没啥，不是不好玩，就是不适应了。”这是大部分人给我的回答。不得不承认，有的时候就是一点小小的细节决定了整个结局。纵观电影、小说、游戏等各个领域，为何续作通常难以博人好评？原因很简单，一部分还没从原作中逃出来的粉丝对续作的评价只有一个准则：“和原作是否一样”。因为种种细节上的“不一样”，一些不肯屈就于DOTA2的玩家选择了留在原地。“这英雄怎么这么丑？不玩”“游戏里道具的样子怎么全变啦？不玩！”“什么？连Roshan（游戏之中的怪物）的样子都变了？这还是DotA么？不玩！”对他们来说，也许DotA就像是自己居住已久的安逸小城，任凭作为“大都会”的DOTA2是如何的光鲜亮丽，依然宁愿呆在远处守望。咱就不是能在外头飘的人对不。

另外一些选择留下的人们，也许DotA给他们的印象更为深刻。他们的心境，更像是饱经风霜的老人，明知道网络、电脑的高速和快捷，却依然选择守在破旧的收音机前静静享受。对他们来说，更优秀的画质、更完善的游戏性并不是重点，他们想要的也并不是在游戏之中战胜对手赢的奖励，而更多地是带着“回忆”进入游戏。这样的老玩家，DOTA2于他们的吸引力并不高，面对稍显陌生的游戏，很难再去重燃斗志超越自我。对很多刚刚接触DOTA2的玩家来说，他们算得上是“上一代”，基本已经工作稳定，还有的已经结婚生子，现实生活中的纷繁复杂让他们无从选择，只想用最快速的方式回归到当年无忧无虑和基友玩DotA的时光。另一方面，和“新一代”的年轻玩家之间产生的“代沟”也让他们难以融入到DOTA2这样需要高度配合的游戏之中，也许在原版DotA上呼朋唤伴，痛快地厮杀一局是更好的选择。

## 对战平台＆视频：最后的据点

然而，尽管想留下来的人再有“情怀”，原版DotA的落寞，依旧是可以预见的事实。这也从另一个方面看出了：任何游戏的“发展壮大”，都不仅仅和“游戏本身”或是玩它的人相关。对于原版DotA来说，迅速落寞的真正原因，是赛事的减少



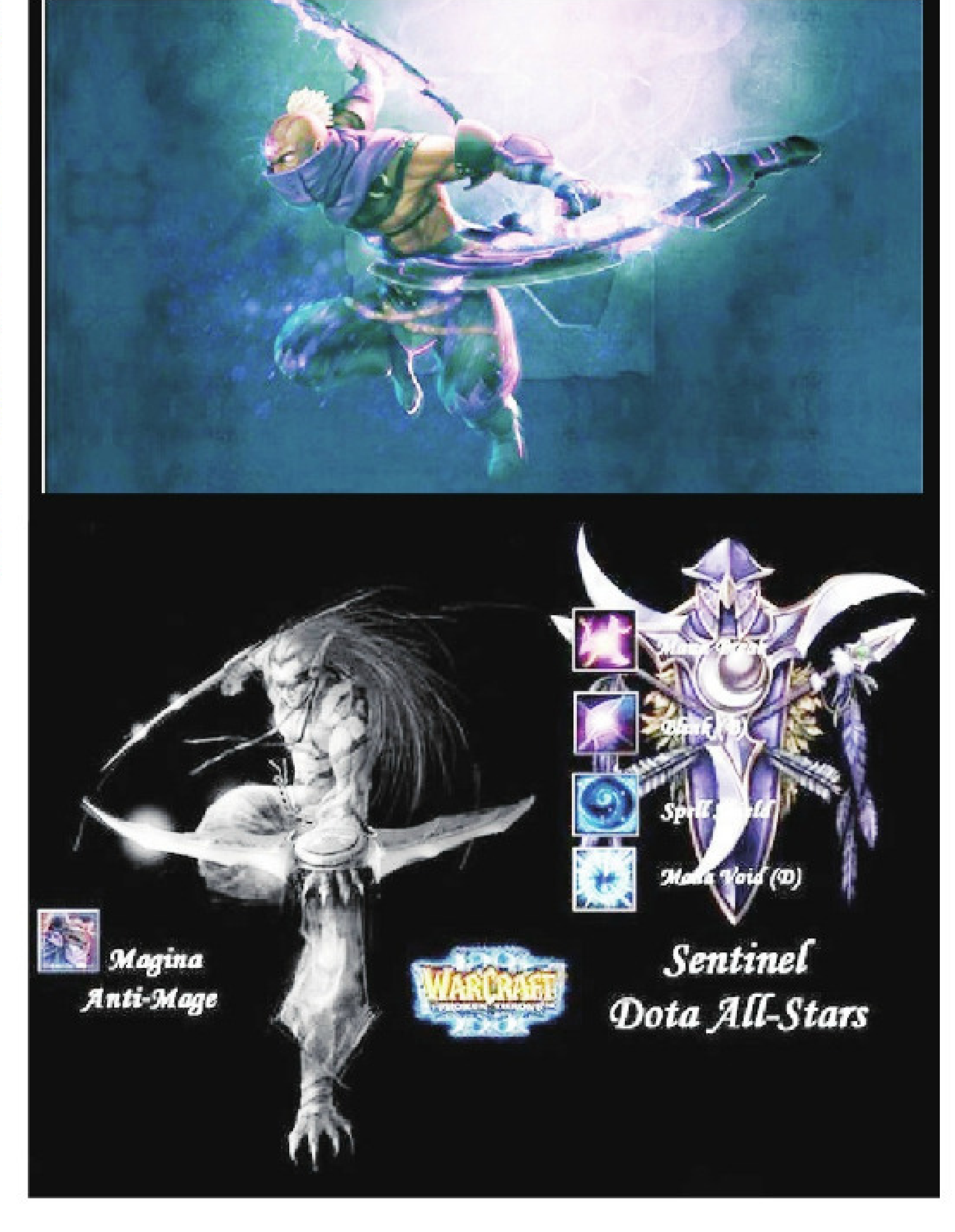





Top games by current player count

| CURRENT PLAYERS | PEAK TODAY | GAME |
|---|---|---|
| 616,680 | 1,229,973 | Dota 2 |
| 281,162 | 442,763 | Counter-Strike: Global Offensive |
| 65,729 | 87,156 | Team Fortress 2 |
| 56,320 | 66,942 | Garry's Mod |
| 51,769 | 58,496 | Sid Meier's Civilization V |
| 48,171 | 64,596 | Football Manager 2015 |
| 41,086 | 48,953 | The Elder Scrolls V: Skyrim |
| 29,789 | 37,659 | Arma 3 |
| 23,541 | 26,058 | H1Z1 |
| 23,088 | 28,496 | DayZ |

» View all of the top 100 most-played games




**左上：**虽然粗糙，但沉醉在这种画风里的人可不在少数

**左下：**对比6.48版本，V社的美工也没差到哪里去

**右上：**尽管落后于LOL，DotA2依然取得了不错的成绩

**右下：**新老两代敌法，你更欣赏谁？



甚至停办。2014年年末我们已经看不到任何原版DotA的比赛，所有的赛事全部采用DOTA2作为游戏主程序，而接下来的2015年也很明显不会再有原版DotA的比赛了。“成也萧何，败也萧何”，这个曾经推出过各大赛事，捧红过许多明星的老游戏，终于也被越办越大的赛事和越来越成功的电竞明星所抛弃。

然而，一帮人守着老游戏自娱自乐终究没趣，捧着护着他们的东西还是有的。首当其冲的就是对战平台。作为靠着热门游戏成活的队战平台，本身就存在巨大的局限性：界面再怎么更新，活动、比赛再怎么变化，要是游戏没变，玩家的体验依然改变不大。况且也许连对战平台本身都没想到的是，当年浩方、VS的火热和平台本身关系不大，很大程度上来源于盗版游戏的猖獗泛滥：如果人人都玩正版WAR3，大家都在战网上进行对战，谁还去什么对战平台？这些昔日把CS、WAR3、DotA玩家连在一起，带有“私服”性质的对战平台，如今面对大刀阔斧的用户抢夺，也就只能“破罐破摔”，和那些坚守在老游戏上的玩家站到了同一阵线上：我尽最大努力做平台、办赛事、发福利，请你也继续在我的平台上玩下去。于是就有了之前“11对战平台”向DOTA2开炮一事，虽然理由是各种站不住脚，玩家自然也看得清楚，但也许对于仅靠着原版DotA一款游戏和“天梯积分”制度起家的“11对战平台”，面对日益流失的用户，早就已经束手无策了。

除了对战平台，原版DotA玩家还有些许获得慰藉的方式，那就是游戏解说视频。随着DotA的兴起而产生的一批游戏视频解说，充分地表现了自己对原版DotA的忠诚，在DOTA2面市两年之后，依旧在源源不断的更新着自己的原版DotA解说视频。这样的现象，和游戏直播呈现着两个完全相反的极端：直播方面，DOTA2一家独大，几乎看不到关于原版DotA的直播间；再打开各个解说的优酷空间，却是按时按量地更新着原版DotA的视频。

怎么想都是一件挺奇怪的事情：明星解说们在直播时打着DOTA2，而出的视频却依然基于原版DotA。尽管其中的一些人已经尝试着向DOTA2的方向发展，然而数据说明一切，DOTA2视频的浏览量依然远低于原版DotA视频，并和视频本身制作水平基本无关，只要是关于原版DotA的，就有人捧场。

也许就像是如今依旧用着塞班系统手机的人们一样，DotA视频的观众也充满了“怀旧情结”。那些看过成百上千部解说视频的玩家已经不需要再去仔细研究其中的技术和打法，他们想要的只不过是视频制作者熟悉的声音，配合上原版DotA古旧的画面所营造出的熟悉感受，而这样的感受，曾让他们无比受用。面对这样的观众，那些想要做出改变的视频作者，也不得不继续打开WAR3，在开始游戏之后说出“欢迎大家收看XXX的解说视频。”怀旧的视频作者和怀旧的玩家，两相扶持的同时，也在不断地发酵着这份“情怀”。

## 写在最后：当“情怀”慢慢消亡

如果连这批“情怀玩家”都无法预见自己的结局，那么结局已经很明显了不是么。原版DotA终究将会沉默在暗处，而DOTA2作为亲儿子，也会一点点接过这根接力棒。对战平台会慢慢变得小众或是向其他方向发展，而在视频网站上，我们再也不会看到任何原版DotA视频的更新。这样的趋势也没什么可悲，说不定过个两年V社也自作孽把DOTA2玩死了呢。不过，对于“情怀玩家”以及他们的“情怀”，还是保留一些敬意吧，看着自己过去的经历被时间改得面目全非，其实是件挺残忍的事儿。P










**上左：**今年的年兽活动结束，明年就再也见不到原版DotA的比赛了

**上中：**可以看到DOTA2的视频点击量远低于原版DotA

**上右：**像祥林嫂一样，原版DotA会被时间所淘汰，但也未必不是好事

**下：**尽管打出了“经典”字样，大潮还是不可逆的

# 独乐乐？众乐乐？

文| 君子不器 摩卡

桌游，一个人玩好，还是一堆人玩好？这其实不成其为问题。一般情况下，桌游的主流是多人对抗类，但Solo类的桌游和可供1人游戏的桌游并不少，而合作类桌游相较对抗类桌游，也是别有特色。

本期，我们将介绍五款自娱自乐自欣赏的桌游（一个人玩）、五款同心协力共奋斗的桌游（一堆人合作）。

按惯例，先解释一下Solo桌游和可供1人游戏桌游的区别，所谓Solo桌游，就是只能供1人游戏的桌游，超过一个人时，要么是边上看着，要么是当高参。而可供1人游戏桌游，多人玩也可以，比如某些桌游外包装上写着——可供游戏人数1~8人。

接下来，说说合作类桌游，合作类桌游可细分为完全合作类桌游和半合作类桌游。完全合作类桌游，顾名思义不用解释，半合作类桌游，是指游戏过程中，玩家之间有合作的环节，到最后还是会有对抗环节并最终分出胜负。一句话解释就是——接受玩家集体胜利的就是完全合作类桌游，反之则是半合作类桌游。除此之外，还有团队合作类的桌游，大家想想《三国杀》身份局就明白的。

且慢，有读者提出了异议，一堆玩家合作游戏，如果我一个人替所有人操作，那不就成了自娱自乐了？事实确实就是这样，这也正是我们把这两类游戏放在一起介绍的原因，下文中介绍的10款游戏，就有很多即适合一个人玩，又适合协力奋斗的。

## 五款自娱自乐自欣赏的桌游

### 星期五（Friday）

**推荐理由：**这是真正意义的Solo桌游，只能一个人玩。游戏有不同的难度可供挑战，玩家可以从低到高逐一尝试。

**注意事项：**星期五，这是一个人的名字，你想起啥来了没？对，他就是《鲁滨孙漂流记》里的土人，没想起来的，建议去找出原著补课。

在这款游戏中，玩家就是扮演星期五，任务就是帮助他的主人鲁滨孙，战胜荒岛上的各类挑战，最后成功的回归文明社会。

游戏开始时，鲁滨孙有着不低的生命值，有着初始的套牌（各种技能），遭遇挑战时，战胜之可以获得阅历（也就是新的技能牌），失败了就需要反省自己（弃掉自己技能牌组中的差牌，这样可以使自己的牌组更加优质，代价是损失生命值）。

是的，在游戏中你需要权衡，总是胜利虽然让人高兴，但是你失去了优化你牌组的机会，在面对此后越来越困难的挑战时会力不从心。当然，总是失败也不行的，以生命值为代价的牌组优化是名符其实的血的代价。光是这种权衡还不够，玩家还必须面对“衰老”的挑战，人都会变老，“衰老”会在牌组中加入负面影响，而且越往后就越严重，为了最后的胜利，玩家必须有充分的准备。

### 魔戒卡牌版（The Lord of the Rings: The Card Game）

**推荐理由：**在推荐给情侣的双人游戏中，我们推荐了这款游戏，理由是













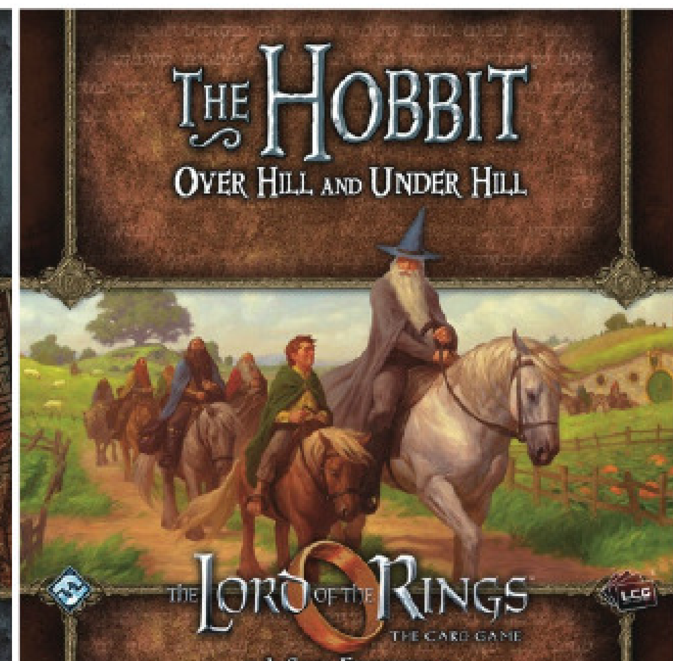
↑《星期五》有多种语言版本，上面是其中的四种

→ 作为LCG类型的游戏，《魔戒》卡牌版注定要不停地推出各类扩充



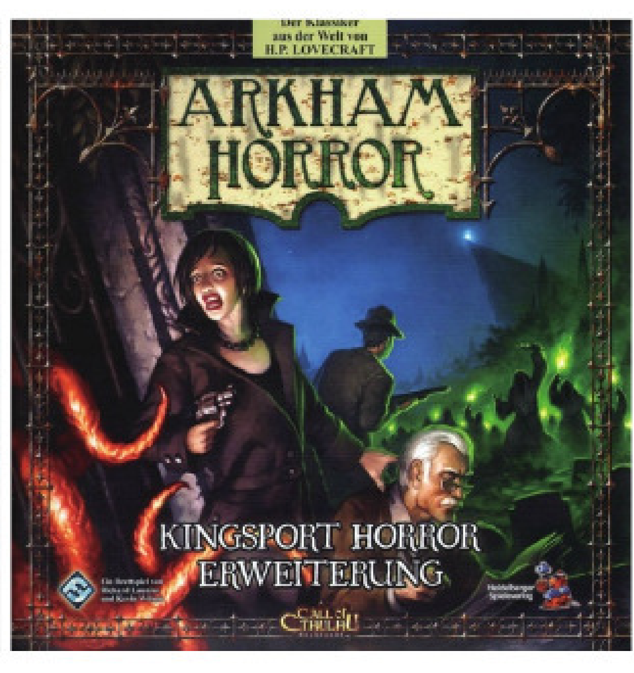






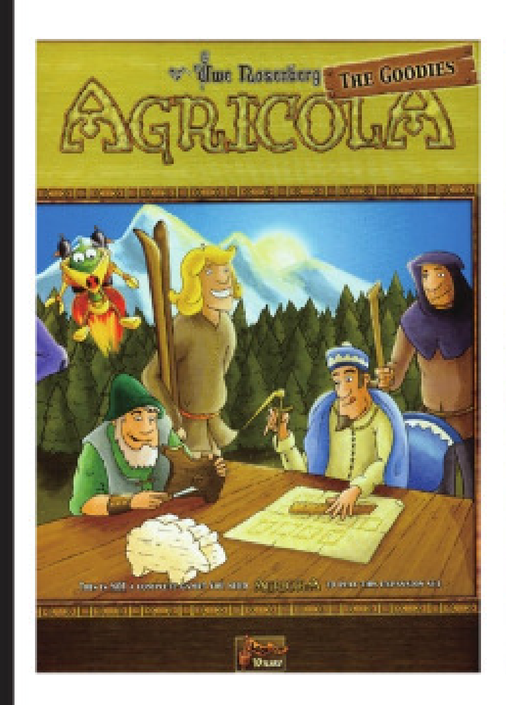


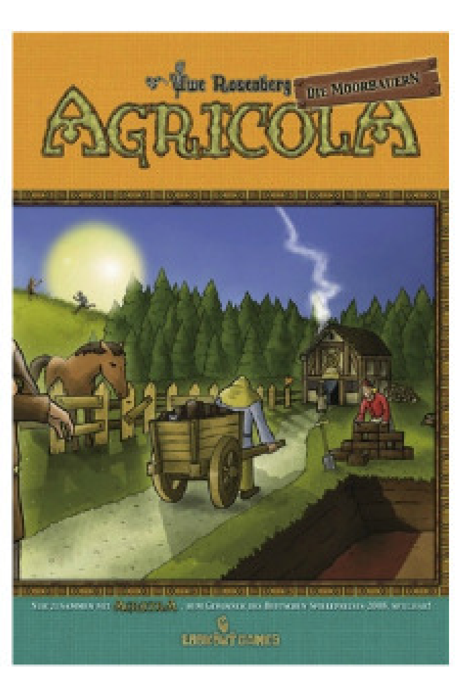


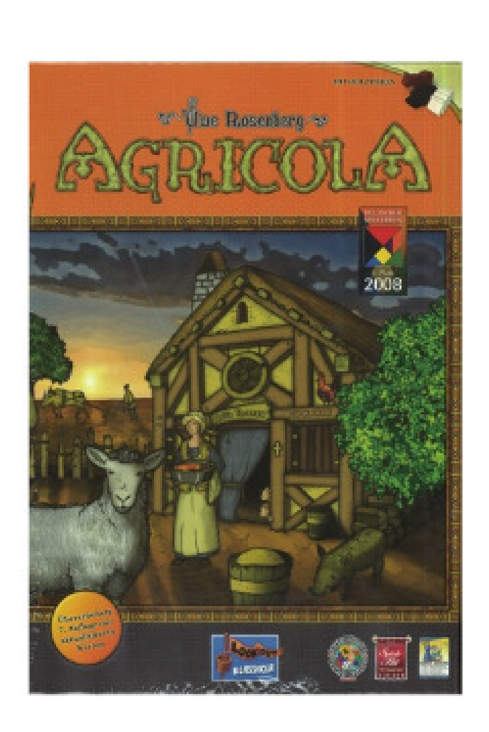


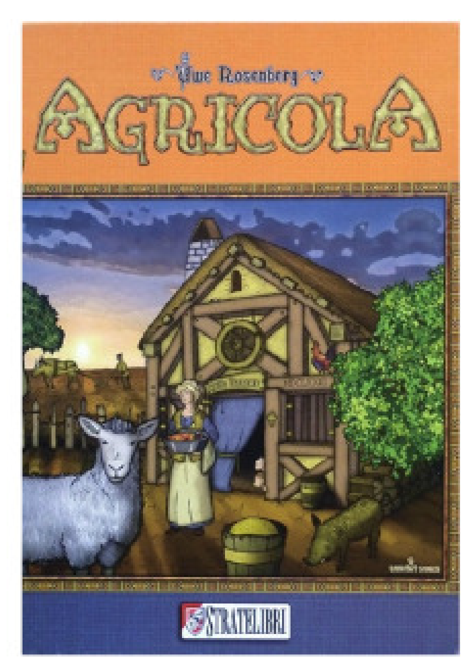



↑克苏鲁神话体系的游戏，大致风格从游戏封面图上就看得出来
↓《农场主》的扩展很多，最右边的方盒子是二人对战版












“魔戒”的品牌影响力，如今作为自娱自乐游戏来推荐，这条理由也还成立。不过，更主要的理由是因为这是款合作游戏，完全可以一个人来操作。

**注意事项：**寂寞的时候，拿出来自己摆摆，自然可以，不过有妹子还是和妹子一起来玩吧。

游戏的具体玩法，上期已经大致说了，这里不再多讲，想讨论的是卡牌对战类游戏的发展前景问题。经典意义上的对战卡牌游戏门槛多偏高，比如说万智牌，始终是小众游戏。要想吸引玩家，一是利用知名IP，比如星球大战对战卡牌、生化危机对战卡牌这类。另一种是在游戏规则上稍作改良，降低难度，比如《炉石传说》，或者改变模式，把对抗变成合作，比如现在介绍的“魔戒卡牌版”，我个人认为最后的方式最有效，因为合作依然可以有难度，而对战类总是降难度会让玩家索然无味。

最后说一句，本游戏虽然是作为自娱自乐游戏来推荐，但是有妹子还是和妹子一起来玩吧。

## 魔镇惊魂（Arkham Horror）

**推荐理由：**这款游戏是以克苏鲁神话为背景的，对这个背景感兴趣的玩家推荐尝试一下。本游戏有相当的难度，玩起来代入感十足，即使对克苏鲁神话没什么了解，熟悉跑团的、喜欢冒险游戏的，也都可以尝试。

**注意事项：**这款游戏针对的人数是1~8人，并非真正意义上的Solo游戏，但说实话，要找8个玩家对克苏鲁神话感兴趣，愿意去尝试开一盘游戏，也不是一件容易的事儿。就算勉强开起来，接下来的冗长的规则讲解环节，又不知会让几人知难而退。所以某种意义上说，找不到陪玩的自己Solo也不错，不用煞费苦心口干舌燥地讲规则，也不用担心哪位会中途退出导致游戏中断。

游戏开始时，玩家（们）需要从16个调查员中选择出自己的角色到魔镇的阿克汉姆街道上去。还需要从八个远古邪神中选出一个来作为最终Boss，玩家需要做的是阻止它闯入我们的世界。

在游戏的过程中，玩家会获得技能、物品及武器、符咒等来提高自己的能力。玩家的主要目的是关闭那些在城镇上开放着的通往异世界的入口，因为当有太多的入口被打开时，远古邪神就会醒来。当然，即使是这样，玩家依旧还有获胜的机会，那就是在战斗中打败远古邪神……

拯救世界的感觉很好，玩家可以单独扮演救世主，也可以呼朋唤友共同对抗邪恶，这是一款越玩越有趣越深陷其中的游戏，试着玩上一盘儿，也许你就离不开这个游戏了。

## 农场主（Agricola）

**推荐理由：**同此前的《卡坦岛》一样，推荐《农场主》的理由之一也是因为它的名气，对于桌游爱好者来讲，这是一款必须玩的游戏。推荐这款游戏的另外理由就是——你一个人玩时，或许会觉得自己是在玩电脑上的“XX农场”这样的游戏，那感觉真的很奇特。

**注意事项：**《农场主》有很多扩充，可供游戏人数都是1~5人，除此之外，还有个2人对战版的，不要搞错。

游戏开始时，你只有一间房子和两个家族成员，游戏共分14轮，玩家每个轮次都可以耕地、盖房、饲养动物。每个玩家都有一个庄园，其中有15块地（有两块已经被房子占据），剩下的13块地由玩家自行支配，扩建房子添丁进口是必须的，人多了才好干活呀，但人多了口粮的消耗也会变多……游戏有专门的单人规则，适合玩家自娱自乐。

## 神奇形色牌（Set）

**推荐理由：**这款游戏，我们在推荐亲子游戏时推荐过，也就是说，本游戏

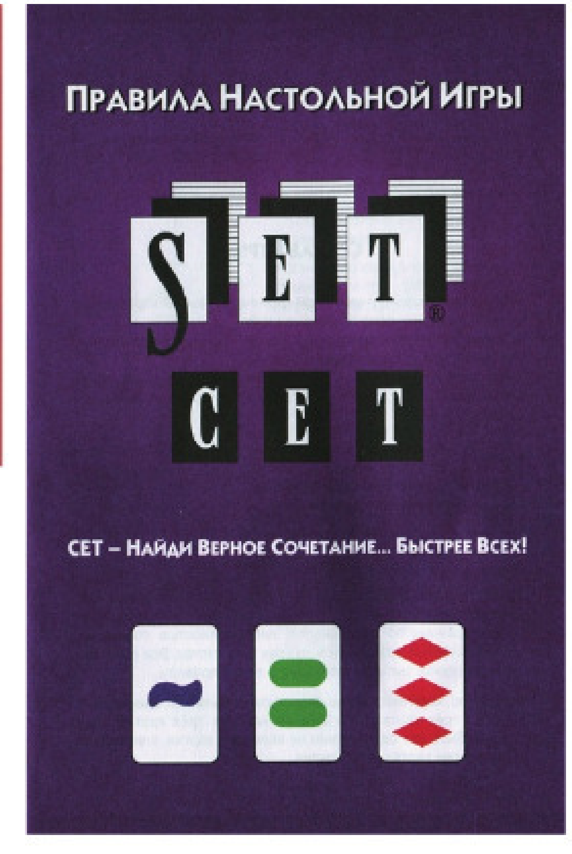
小孩子也可以玩，但会玩是一回事儿，玩的好是另外一回事，本游戏的获胜条件不是找出Set，而是最先找出Set，这有个“竞速”的意思在里面。在大家都了解游戏规则的前提下，比的就是谁更快。

**注意事项：**在没有竞争的情况下，也就不会太有斗志，所以一个人玩这款游戏，要给自己设立一些目标，比如说限时找出多少个Set。当然，纯休闲玩法也行，这时可以稍微改变一下规则。

在介绍这款游戏时，我们都会说游戏的规则简单，但玩好很难。但在实际讲解玩法给新手时，会发现很多新手都觉得规则有些绕，不太好理解。我甚至发现，在某些是懂非懂的人主持下，一桌人玩了半天，规则根本就是错的。不过我这么说，可不是嘲笑他们，欢乐是第一位的，规则没那么重要，就当是在玩变体规则吧。



Set的包装盒千奇百怪，希望以后会推出立体版和变化图案版




# 五款同心协力共奋斗的桌游

## 猛鬼村（Ghost Stories）

**推荐理由：**这是一款非常典型的合作游戏，玩家扮演一个团队中的成员，每个成员都有其长处和不足，大家需要通力合作，去面对强大的敌人。其实电脑游戏中这样的情况也很多，比如“魔兽”中的组团下副本，比如说L4D中的逃生组合。

**注意事项：**前文已经说过，合作类游戏一人分饰多角完全没有问题，本游戏规则不算复杂，但细节方面相对琐碎，并不太适合一个人Solo，有条件还是多好些人大家同乐吧。

本游戏的题材是“驱鬼”，玩家扮演的是一名道士，每个道士都有自己的特长，需要通力合作，才能战胜厉鬼、保护村庄。

玩家要保护的村庄由9片村庄片组成，排成3×3的方阵，村庄片可以为玩家提供某种帮助，也有可能被厉鬼入侵。所有村庄图块都有正反两面，正面代表正常状态，反面代表被厉鬼入侵。玩家要利用自己的角色能力，将一波波入侵村庄的厉鬼击败，最后打败九幽鬼王的化身。

## 瘟疫危机（Pandemic）

**推荐理由：**这是一款“拯救世界”类游戏，你和你的同伴都是技艺高超的医疗小队成员，正与四种致命传染病展开搏斗。埃博拉病毒肆虐后，此类题材的影视、文学或者游戏作品，都受到了较高关注，这也是我们今天推荐这款游戏的最重要理由。

**注意事项：**这个游戏的可供游戏人数是2~4人，也就是说可以2人合作，也可以3或4人合作，细玩起来，你会发现区别还是蛮大的。

游戏地图中画有4种传染病肆虐的48个地区，有48张对应各个地区的传染病地区牌、53张游戏行动牌（48张对应每个地区的行动牌和5张特殊的行动牌）和6张病毒蔓延牌。玩家要做的就是找出四种病的解药（用五种颜色一样地区行动牌在研究所就可以调出解药）。游戏开始的时候，每个玩家抽一个身份，每个身份有不同的技能，比如科学家是发明解药需要的牌数比较少。每个玩家的回合里有4个行动点数，可以用来移动、治病、建研究所、发明解药等。任何时候只要一个地区一样颜色的病毒要放超过3个，病毒就会朝周围地区爆发。病毒爆发超过8次、某一种颜色的病毒全部放完，或者玩家的行动牌堆被摸光，则游戏者全体失败，游戏



《猛鬼村》的中式题材十分讨喜，作为中规中矩的合作游戏，推荐大家玩玩



随着埃博拉病毒的肆虐，《瘟疫危机》这种题材的游戏关注度变高




《全球惊悚》这款游戏的风格《魔镇惊魂》，相似度很高

↑→玩《卡拉狄加》前，建议至少稍微了解一下同名美剧的内容

→《花火》的立体版比纸牌版有感觉

者只要发明4种传染病的解药就可以获得胜利。

## 全球惊悚（Eldritch Horror）

**推荐理由：**如果你喜欢玩《魔镇惊魂》，你可以尝试一下本游戏，如果你不喜欢《魔镇惊魂》（比如说嫌复杂什么的），你也可以尝试一下本游戏，因为虽然游戏类型差不多，但《全球惊悚》简明许多。

**注意事项：**《魔镇惊魂》也好，《全球惊悚》也罢，找到愿意和你一起开游戏的玩友，可一定要珍惜。要不然，迟早要玩成Solo游戏，那样的话，游戏乐趣会缺失不少。

《全球惊悚》的玩法与《魔镇惊魂》差不多，实际上和电脑上的探索解谜游戏也差不多，基本上就是移动、探索、战斗、解谜，最终战胜邪恶大Boss。

最后提醒大家一下，如果不是英文达人，最好入个中文版。

## 卡拉狄加（Galactica）

**推荐理由：**这不是一款纯粹的合作游戏，玩家是分阵营的，且并不是一开始时身份就明朗，这一点有些像《三国杀》。

**注意事项：**很多人说《卡拉狄加》是Fans向游戏，没错，本游戏是拥有同名美剧带来的数量不小的潜在玩家，但即使完全不了解游戏背景，游戏本身的高水准已足够吸引玩家了。

这是一款援引影视剧为背景的桌面游戏，主要叙述了人类和塞昂人（Cylons）之间的战争，以及幸存的五万人类寻找新的家园地球的故事。面对赛昂人的威胁，人类必须携起手来共同奋斗。游戏中每一个角色都有其独特的能力和弱点，玩家必须应付燃料不足、食物短缺等种种困难，但最大的危险不是这些，是卡拉狄加上隐藏的塞隆人，他们看起来和人类一模一样……

前文已经说了合作游戏的大概模式，典型的合作游戏总的设计思路差别不大，区别之处就是游戏的构架背景和游戏的细节设定。所以在推荐游戏时，我们尽量挑选游戏背景区别较大的游戏，比如《猛鬼村》是东方驱鬼题材，《瘟疫危机》是对抗病毒的现实题材，《全球惊悚》是西方魔幻题材，《卡拉狄加》则是太空、机器人相关的科幻题材。

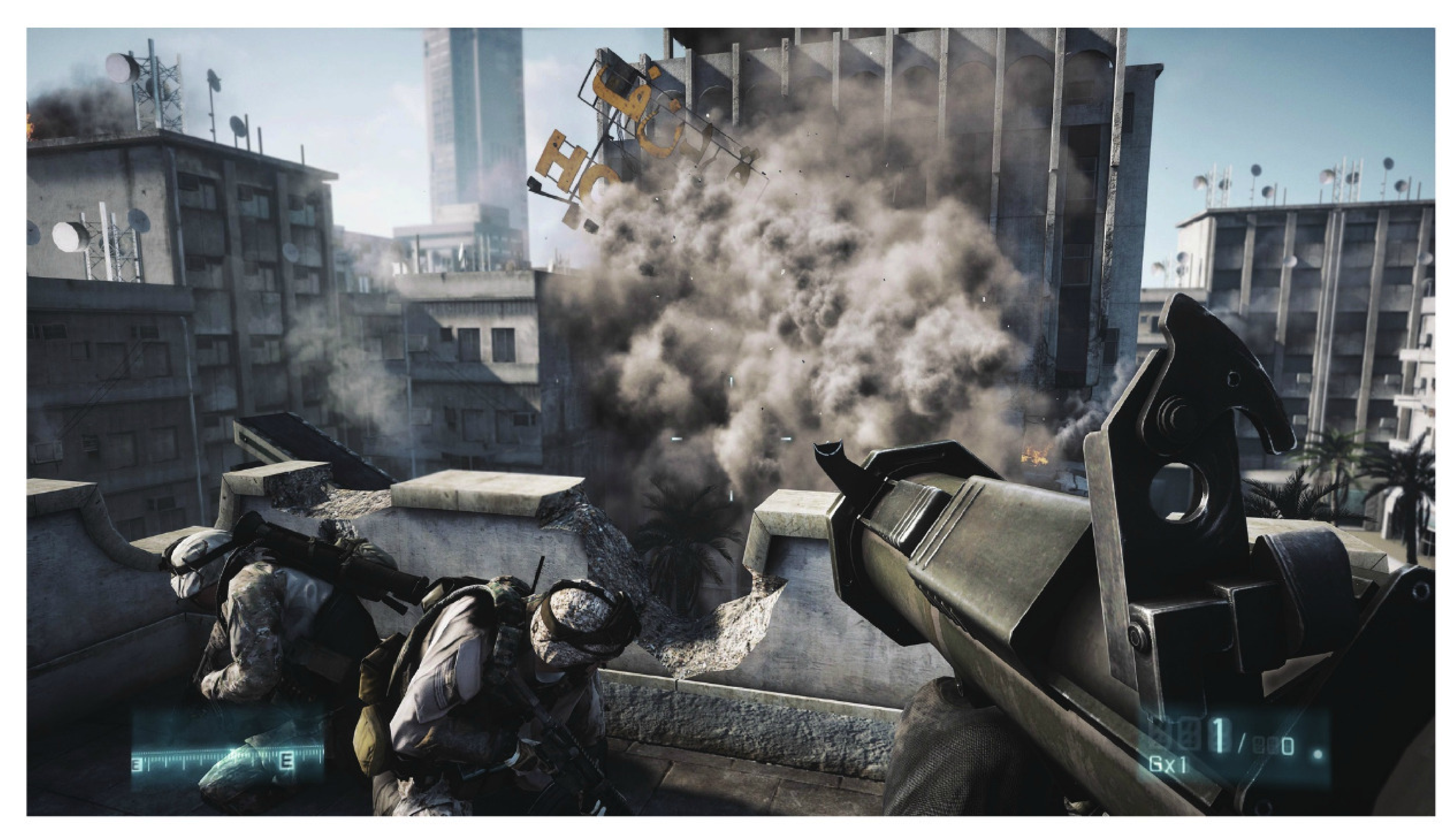
不过，也不是没有另类，比如说下文介绍的《花火》。

## 花火（Hanabi）

**推荐理由：**相较于前4款游戏都有独特的游戏背景设定，《花火》则简单的多。当然，简单的不只是游戏背景设定，游戏规则也简单得多，前4款游戏，一局开上个把小时稀松平常，而《花火》估计半小时就能搞定。

**注意事项：**在推荐亲子游戏时，我们也推荐了《花火》，规则简明、游戏时长较短的合作类桌游，一直属于稀缺资源，《花火》大受欢迎，自然是理所应当的了。

合作游戏的规则通常显得比较繁琐，这跟游戏类型有很大的关系。因为在游戏中玩家是合作关系，需要对抗的是“实力远强于单个玩家”的Boss，而Boss的行为规则，都必须由游戏本身来规定，这就是游戏显得复杂的主要原因，而规则界定的Boss，经常容易太难或者太简单或者太死板或者太枯燥。在我们看来，《花火》这种淡化背景、简化规则的合作类游戏，确实是合作类游戏发展的新的方向。P



# 关于游戏中的“优越感”

相信大家在各大游戏论坛、贴吧里经常能看到这样一句话：“玩游戏还玩出优越感了？”优越感这个略显上等的词，和广大游戏玩家看似格格不入，然而还真就有人对游戏有着自己独到的“优越感”。那么，对于这样的“优越感”，我们又应该如何解释和定位呢？

## “游戏优越感”：估计不是个问题

**“玩个游戏嘛，大家乐呵乐呵，比来比去就没意思了对吧。”**

**文 | 司小机**

在探讨这个问题的前面，我想先给大家说个故事。

不知道大家知道百度贴吧里关于游戏的贴吧里，有一个叫“网络游戏吧”这样的“神”一样的贴吧存在。不知道的话还请听我娓娓道来。我为什么说这是一个“神”一样的贴吧呢？就是因为里面充斥着各种各样来自五湖四海关于游戏的观点的帖子，这个倒是次要。最重要的是，这些游戏观点的帖子全是以一个方式写出来：互相攻击谩骂，好吧，简而言之就是喷。其次既然是一个探讨游戏问题的地方，那为什么大家要喷呢？那就牵扯到今天我们要探讨的话题，游戏优越感。

你看到这里不禁惊愕：什么？玩游戏也能玩出优越感？是不是脑子有病？当然这个问题我也一直在怀疑。

鄙人不才，玩游戏的时间也不长，也曾当过脑残粉，也曾做过蝗虫党。游戏优越感这个问题从开始深入的玩游戏就一直萦绕在我的心中。游戏优越感是什么？为什么人要有游戏优越感？那这个游戏优越感是好呢还是不好呢？

这个问题是不能避免的，也是不可忽视的。每天上网浏览各种各样的信息你就能发现，其实不单单是游戏，这个世界上还会有其他的人，其他的事，存在一种优越感。又何止是游戏呢？你能说动不动隔段时间的明星粉丝大战就不是一种优越感？你能说我买的车比你好，家庭条件比你富足就不是优越感？还有政治书上的一句话：社会主义比资本主义就是优越，就是好。你能说这不是优越感？由此可以看来，优越感是存在于人类社会中的方方面面的。所以游戏作为我们生活中的一个组成部分啊，玩游戏玩出优越感也是不足为奇的。这就是人类本性啊有木有！

那优越感既然如此普遍的存在于人类社会，玩游戏也能玩出优越感这个还是个问题么？以此来看这恐怕根本不是什么问题吧。可是大家为什么又把它当成是一个问题呢？估计还是大家对待游戏的态度在作祟。

首先当然是在现今社会，大家到底是怎么看待电子游戏的？当然随着80后、90后大部分已经开始成为社会的中坚力量，他们也逐步掌握了话语权。在游戏和互联网刚来到中国的那几年，大家听到最多的就是网瘾，什么游戏上瘾，说游戏是精神鸦片。我也是从小听长辈们对此方面孜孜不倦的教诲，耳濡目染。可是自己长大后转而一想：怎么

**左上** “网络游戏吧”，各路“大神们”集结于此
**左下** 杨教授的网瘾电击疗法一经发布就遭到极大争议
**右上** 社会主义优越性这一学术命题是马克思主义学院学生研究方向之一

定义“瘾”？什么叫“精神鸦片”？按照长辈们来看，新事物存在就不是合理的，我们要抵触。可是社会在发展啊，历史的车轮永远是向前而不是向后的。但是长辈毕竟是长辈，说话的力量铿锵有力。导致大家都觉得：也就是玩个游戏而已吗，优越什么。在大多数人看来，这确实只是玩个游戏而已，有什么资本拿来优越？可是对于那些脑残粉来说，游戏是自己的精神生活的一部分，自己的精神生活丰富拿出来秀一下，展示一下优越性又能算的了什么？

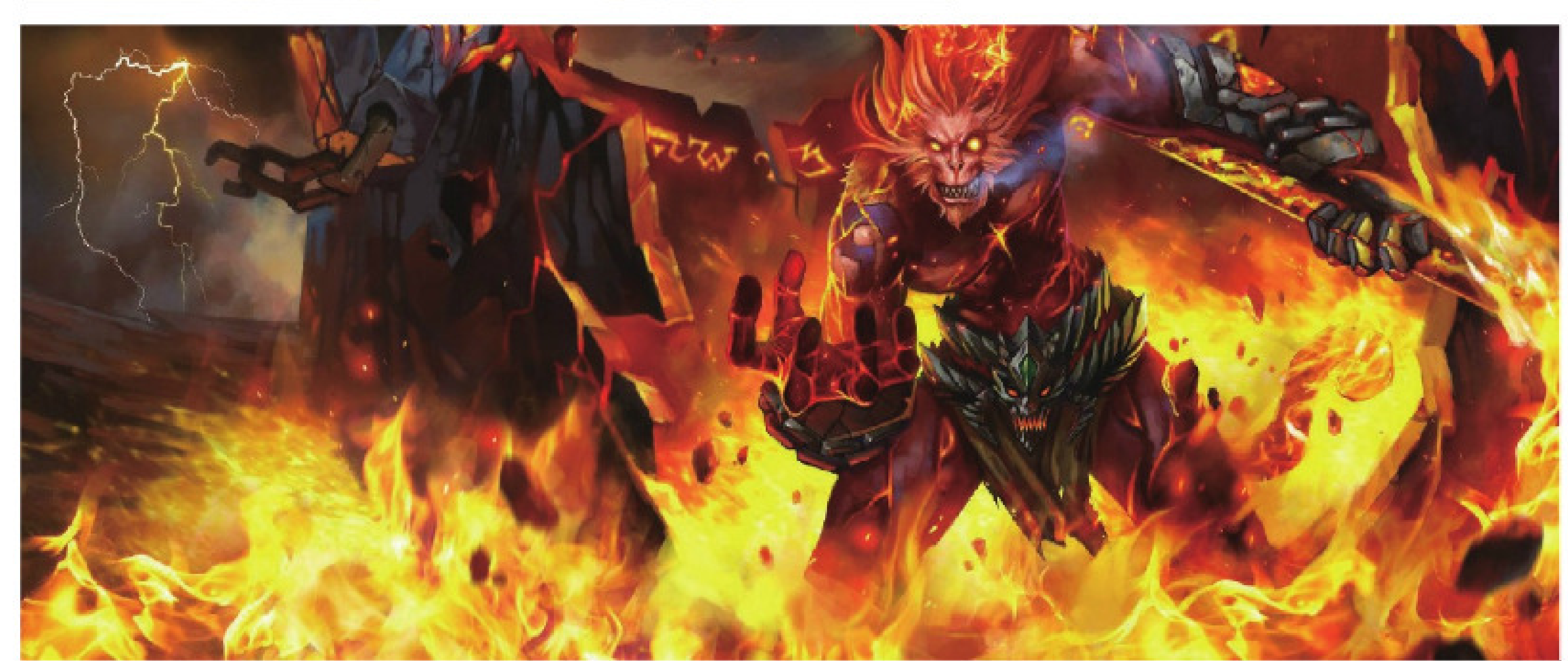
其次是为什么玩游戏要玩出优越感。这点我不得不说，游戏也是一种物品。当然我认为这个世界上的所有东西都是有优劣好坏之分。那游戏作为物品当然也是要有优劣好坏之分的。玩好游戏能产生优越感，这点确实是人类的自己天生的攀比在作怪。最简单来说，玩DOTA2的玩家，为什么天天找LOL的茬？第一就是因为DOTA2玩家认为自己是玄门正宗。不过他们确实也是：MOBA类型的游戏，说白了原来只是《魔兽争霸3》的一张地图而已，但是这张地图的可玩性高，后来慢慢的逐步发展成为现在的MOBA类型游戏。MOBA类型游戏里面有两大巨头，第一就是开山鼻祖：DOTA（defender of the ancients），这第二吗就是LOL（League of legends）。大家都是相同类型，几乎可以成为替代品的两款游戏，可是为什么会有人玩LOL呢？这跟DOTA也是有分不开的关系。我之前说了，任你可玩性再高，任你多么创新，你终究只是一张地图而已，你只是附庸在魔兽争霸3的这款集大成的RTS游戏中的一张小地图而已，你用的是暴雪之前就做好的模型，之前就做好的画面，之前就做好的一切一切。而LOL不同，LOL是真正的把这种玩法独立出来，独立的把这种玩法以一个独立的客户端形式出现，里面的物品，角色，设定都是独立的完成跟暴雪没有任何关系。再加上LOL具有上手简单，对新玩家友好的设计机制，所以LOL在DOTA2没出来之前可谓是要风得风，要雨得雨。而现在DOTA2出来了，作为MOBA的正统续作，DOTA2也是独立的客户端，独立的画面，独立的设定。但是有LOL在前，所以在中国大陆，DOTA2的玩家并不比LOL的玩家多。这就是第二点，LOL在中国范围内的运营成功激起了那些坚持DOTA这一玄门正宗玩家的嫉妒：我玩的就是正宗，你LOL算什么，游戏模式都是沿袭DOTA的！这让这些DOTA2玩家的优越感砰然而升，于是就看到现在的场景：我就是优越，我玩的就是正宗。你那个就是假冒，你玩的就是山寨。我凭什么不能优越？

好了，说到现在，游戏优越性产生的原因也分析了。你没准要问，那这样的玩游戏玩出优越性是好呢还是不好呢？

任何事物都有自己的两面，这个问题也是有自己的两面。这个社会上天天那么多人做着那么多的事，存在一点优越攀比心理确实也很正常。总体来说，玩游戏玩出优越感这种事情，要个别情况区别对待。首先说它好的一面：他能够够促进竞争。为何这么说呢，好吧，接着拿MOBA开刀。DOTA2玩家天天找LOL的茬，一次可以，两次可以，三次

可以，四次还能忍？玩LOL的玩家也是玩家，也就只是想拥有自己的娱乐活动。你DOTA2玩家天天在我面前说LOL这不好，那山寨。只要是人肯定都会奋起反抗的吧。于是，就看到LOL玩家和DOTA2玩家你挑我的茬我找你的错。当然这种争吵的方式若是以和平的方式来进行的话，就会对游戏的发展大有裨益。众人拾柴火焰高，总能看到游戏策划者们看不到的地方。游戏的策划者若能多看看这些，吸收不同的意见，则会更加清晰的定位与完善自己的游戏。但是呢，也会有不好的方面。说白了，游戏也只是个游戏，只是人们应用高科技做出的一项娱乐活动而已，你娱乐就娱乐吧，你娱乐出优越感这点本来就是挺脑残的一件事。而且这种争吵也确实不那么平和：喷子的发源大致上就跟这有关吧。还记得长辈一再的告诫我们：攀比心理要不得。大家玩个游戏而已，何必要问候爹娘，有碍观瞻呢？





**左** 当代大学男生的必修课之一：DOTA
**下** LOL：DOTA2的强力竞争者

# 优越党筑墙，Steam来拆墙

**“有的时候，优越感玩着玩着，就成了小众的代名词。”**

**文丨Narcissus**

提到优越感最先联想到的就是“圈子”这个词，但凡要形成优越感就必然会有圈子，而形成圈子的最重要特征就是粉丝同好们筑起一道墙，把自己的圈子和外界隔开，某种意义上，墙的高度便和圈里人的优越感成正比。想混进高大上的圈子？对不起先从孙子做起，要是连推荐人都没有想入圈都难。

类似的圈子有很多，今天只说说笔者相对熟悉的Galgame圈。所谓Galgame直译就是美少女游戏，这种游戏类型哪怕是在二次元的圈子里也是比较小众的存在，但却因为小众让此类游戏的玩家自发地形成优越感。然而现在时代发展，无论哪个圈子都没有不透风的墙了，文化习惯的各种渗透让优越感之墙岌岌可危。就在不久前，一款游戏就成功地穿越了不同圈子的优越感之墙，引发口水大战。

2014年12月29日，一款由中国人制作的Galgame成功登录Steam平台（售价9.99美元），在不到1个月的时间里销量突破了3万。这样的销售成绩别说是宅圈，哪怕是放在国产单机的列表里也足以打好多所谓名作的脸了。围绕这款游戏的18禁内容以及Steam平台，Galgame党与Steam党展开了热烈的讨论，其中不乏各个派系的优越党。Galgame优越党说“Galgame拯救世界”，Steam优越党说“Steam净化世界”，而同人优越党则说“不能撸要你们干嘛”，可谓一场乱战。

游戏的名字叫NEKOPARA（巧克力与香子兰），是由一位在日本工作的中国人Sayori创作。SA姐在同人圈子早有名气，NEKOPARA作为其代表作品一直受粉丝好评。游戏的剧情是：男主角不愿继承自己老家传统的和果子店，决心以西点师的身分，独力开一间自己的蛋糕店La Soleil。但是从老家寄来的搬家行李里头，竟然混进了两只以前在老家养的人型猫：巧克力与香子兰。男主角与妹妹以及两只人型猫的物语就此展开。

优美的人设画风是本作的卖点，纯爱甜蜜的剧情是作品特色。正如在贴吧与Steam上的许多评论所说的：“让人感受到初恋的感觉。”游戏最早在日本的同人展会C84（2013年8月）上售卖。一年之后游戏的英文版就登录了Steam。同人版本为18禁游戏，而Steam版则删除了H的内容（但依然有年龄限制），而正是这点引起了同人与正版党之间的争论。面对Steam正版党举起正版无H纯化世界的旗帜，有人大呼“不能撸买什么正版”，某些Galgame优越党在鼓吹“H合理生猴子无罪”的时候，似乎忘了Galgame的黑历史。

最早的Galgame其实根本提不上台面。在上世纪80年代硬件还不发达的时代，以美女图片＋撩人文字开发的低成本游戏毫无门槛卖得又快，成为日本许多创业小公司的选择。不过随着主流游戏类型开始变得丰富，这些文字冒险

18禁游戏变得越来越没有竞争力，所以走向了以残酷、血腥、猎奇为噱头的极端，通过极端的剧情与画面表现吸引玩家的眼球，以此弥补游戏性的不足。这便导致在那个时代日式18禁游戏负能量满满，甚至成为日本许多女权团体攻击的目标。许多如今赫赫有名的日本游戏公司都在那时候涉足过18禁游戏，现在都成了讳莫如深的黑历史。

在舆论压力之下，当年主流的游戏发行商对此类游戏也避之不及，所以在家用机与街机上基本看不到此类游戏。新兴的PC平台成为了此类游戏生长的唯一土壤。这也是日本玩家在很长一段时间看不起PC版游戏的潜在原因之一，在日本玩家眼中PC游戏就等于烂游戏，主机党天然就对PC党有优越感。所以像光荣、Falcom这样的厂商都以进军主机游戏圈为荣，实际上这些公司业绩爆发也是因为转战主机平台。制作PC游戏没让它们赚到钱，转战主机却让它们赚得盆满钵满。站着说话不腰痛的中国玩家们也别再抱怨“某某游戏为什么不出PC版”，人家出PC版不赚钱，自然不出了。

那么，既然Galgame名声如此之差堪称“业界毒瘤”为什么却让后来的玩家产生出优越感来？这大抵要感谢上世纪90年代一批纯爱游戏的涌现。代表作品如ELF的《同级生》系列，AQUAPLUS的《同班同学》（Toheart）系列以及最有名的KONAMI的《心跳回忆》系列。其中《心跳回忆》将纯爱游戏带上主机平台，让大多数普通玩家接触到了美少女游戏的魅力。Galgame这个生造词也在这个时候诞生，专指纯爱美少女游戏，以此与业界毒瘤Hgame划清界线。以《心跳回忆》为代表，在上世纪末与本世纪最初几年，Galgame迎来最辉煌的一段时间。由于其游戏多发布于PC平台，又常常改编为动画、漫画等衍生作品，所以迅速从日本传入当时嗷嗷待哺的国内各二次元论坛。国内第一批二次元住民可谓深受Galgame游戏的影响。

可以看到，即使是Galgame的发源地日本也并没有把H当成是高大上的事情来看待。从任天堂到索尼再到苹果iOS，都尽力保护自己平台的全年龄属性，Steam上架游戏去除18禁的内容，所做的事与其他正规平台并无二致，优越党以此攻击Steam实在站不住脚。相反，正是Steam这样的平台让独立游戏找到了一条商业化的小道。许多玩家即使已经下载玩过了同人版游戏，但苦于没有途径支持游戏原作者（能跑去日本参加漫展的土豪毕竟不多）。现在，通过Steam付费便成为了一个方便又合理的付费途径。另外，Steam也为这款游戏添加了成就与卡牌界面等扩展服务，这也吸引了更多对游戏画风有爱的玩家掏钱。可以说，Galgame登录Steam已经成为未来的趋势，看看隔壁《真三国无双》与《生或死》都已经在Steam上卖PC版游戏了，Galgame为什么不能上？有H内容可以和谐。

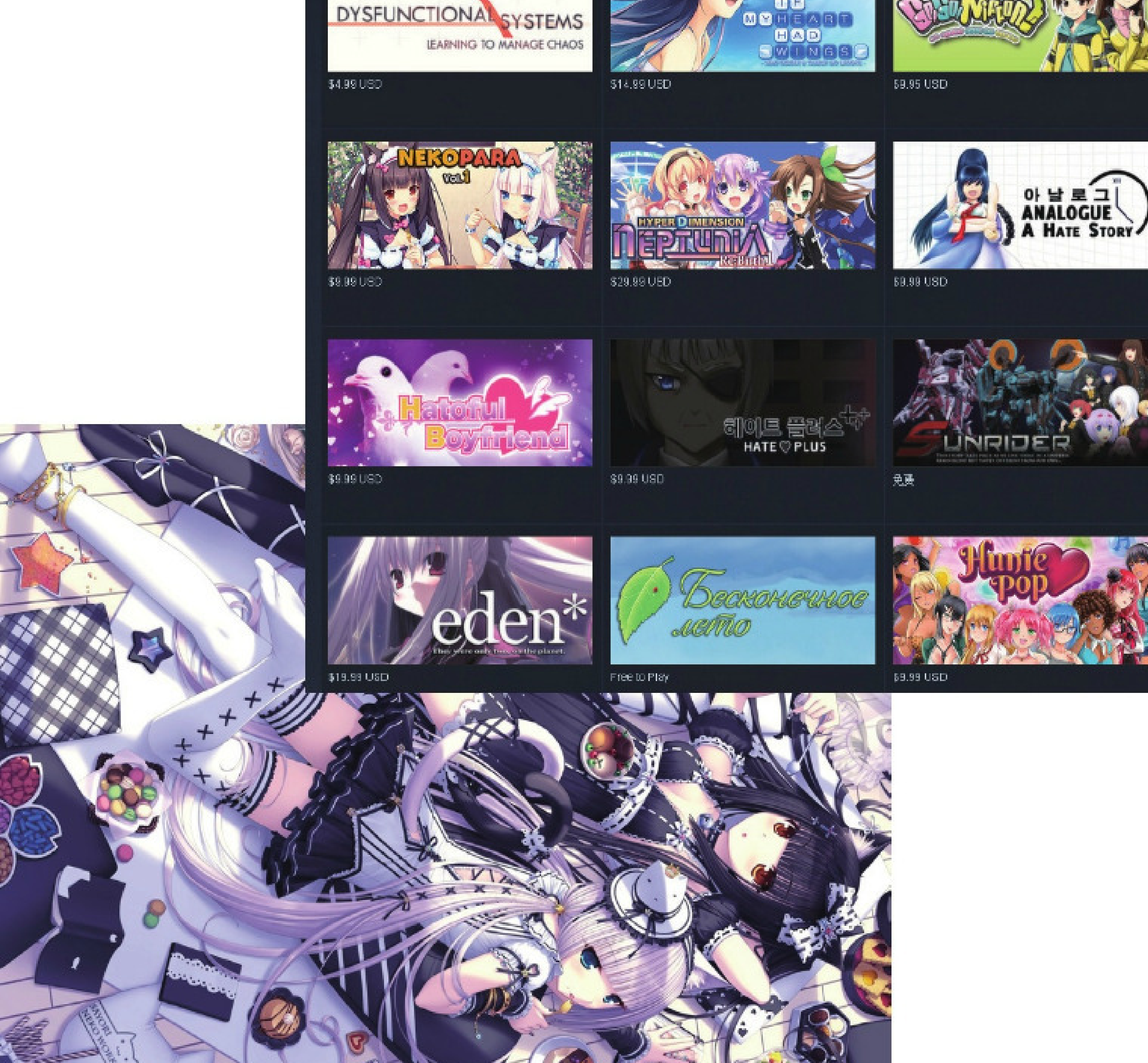
就在这段文章截稿前，日本著名Galgame公司KEY社的经典小清新游戏Planetarian（梦之星）英文版成功登录Steam，据说KEY社经典CLANNAD也将要登录Steam，对于许多曾经玩过这个游戏的人来说，买买买并不需要额外的理由。

从同人走向Steam，秀优越的方式正在改变，从学生到工作，我们对社会契约的理解也发生变化。相信随着时间的推移，树立在不同圈子之间的优越感之墙终将崩塌，优越即偏见，所以高墙的崩塌只是时间问题罢了。










**左上** 正是《心跳回忆》重新定义了Galgame
**左下** NEKOPARA销量突破3万，从评论看多为中国玩家贡献
**右上** 美少女游戏逆袭Steam平台
**右下** NEKOPARA精致的画面征服了许多人

# 玩的就是优越感？竞技游戏之殇

**“你退吧，真的，我们能赢。”**

文 | 小小

对于许多MOBA类游戏玩家来说，这已经是一个在各大论坛或贴吧上被玩烂了的老梗，就连如今的LOL玩家也开始渐渐接受了那个略带“讽刺”意味的“小学生”称号，并同样活学活用在那些刚刚进入游戏的“菜鸟”身上。

现在想想，也许正是这帮被冠上“菜鸟”名号的新手玩家，才是填补横亘在DOTA和LOL玩家之间代沟的最好方式，毕竟那些对LOL嗤之以鼻的DOTA玩家也只有在面对“菜鸟”时，才会在游戏大势已去时点上一支烟，缓缓打出一行字：“你这么菜，不滚回去玩LOL？”

像草原上的秃鹰寻找被大型食肉动物吃剩的腐肉一样，这群混迹游戏已久的“老鸟”在被痛揍之后，正从更弱小的势力上榨取仅剩下的一点快乐。

如文章题目所说一样，竞技游戏之殇。“与人斗，其乐无穷”在时下盛行的高端竞技类游戏之中被曲解的不成样子。换句话说，许多国内的竞技游戏更像是一场赌博，每个参与进来的玩家堵上一点自己的“尊严”和“荣耀”，一局游戏过去之后，胜者加冕称王，而败者则要遭受到百般羞辱。也许对于许多正沉迷在DOTA、LOL、风暴英雄中的玩家来说，把“战胜敌人”和“将敌人踩在脚下”两者区分开来还需要一些时间。

请不要和我说什么“玻璃心”，在享受游戏乐趣的过程中，大多数人的心比玻璃还脆弱。有人会因为在《合金弹头》中少救一个人质而怒砸键盘，也会在《猎天使魔女》中为了拿全紫月评价而苦战多日，哦对了，别说你没遇见过考了98分之后还痛哭流涕的人。不论是游戏或是其他，用心之后的失败都会带来痛苦，更何况在失败之后还要接受队友或对手的调侃、讽刺、甚至咒骂？如果你在《炉石传说》中看到对手打出“打得不错”时都会感到不爽，那么在DOTA中骂了队友之后凭什么要求对方忍住呢？

也许我们可以这样想象：如果快乐可以用数量计算的话，那么在竞技游戏中，快乐一定是守恒的。总的快乐就那么多，胜率高的人拿走大部分，胜率低的拿走小部分，菜鸟们看到高手吃着大蛋糕，“总有一天我也要成为高手”成为了他们继续游戏的动力，而随着高手退出，新人上台，快乐就这样循环往复。这一切，都在可以接受的范围之内。而真正的事实是，会玩的人在拿走大蛋糕的同时，还将菜鸟们的小蛋糕打翻在地，导致新人们没办法获得快乐，纷纷退出；而留下来的那一批则想着如何在变强之后再去踢掉其他新手的蛋糕。最终的结果就是蛋糕变得越来越小，中低端水平玩家的游戏环境变的越来越恶劣，也在一定程度上构成了“玩游戏的就是屌丝”的固有印象。

几个月前的江苏镇江，因为拳皇97“裸杀”的事件将对方砍得头破血流的事件依然记忆犹新。倘若时下的MOBA类游戏都像街机一样需要线下进行，那么“三天一约架，五天一群殴”想必并不是梦。在“电子竞技”被炒得火热的当下，想要正真全面推行“电竞”，也许需要改的并不是游戏中的血腥镜头、暴力画面，而是电脑屏幕外那一张张气急败坏的面孔。

作为各类竞技游戏的主力军，“大









**左上** 被坑了之后，大部分人的反应是这样的
**左下** 《拳皇97》中由于必杀破绽太小，所以有些地区“禁裸杀”
**右上** 在家里疯狂插眼，作为对队友的报复
**右下** 过去网游中的“金币农夫”也算是我国“优良传统”了

学男生”这个独特的群体，正处于最需要认同的阶段，也正是会把“成功喜悦”和“优越感”混为一谈的年纪。年轻活泼的他们腻于枯燥无味的知识，更希望将自己的聪明才智和青春挥洒于更具有视觉冲击力的竞技游戏之中。“三百六十行，行行出状元”，这本不是什么大错特错，但可惜的是大多数人还是在游戏中获得了偏差的价值观。“赢了喷对手，输了喷队友”成为许多玩家的习惯动作；送鸟、送眼、送人头成为花样百出对“菜鸟”队友的报复手段；甚至还有人在游戏未开始之前就对队友大发怒火。

为什么这么生气？不就是一场游戏么？这也许早就是我们的“优良传统”。从最早网游里的“金币农夫”到如今竞技游戏中的“分奴”，中国玩家的一大特色就是“务实”：别玩虚的，只要能赢啥都干。不少国外DOTA大神在体验国服之后，赞叹中国玩家高水平的同时也不免表示反感：“就那么几个厉害的英雄选来选去，太无聊了。”“把人生当游戏，把游戏当人生”，生活过的马马虎虎，游戏中却格外认真，过分的“优越感”在不少竞技游戏玩家心中疯狂作祟。

说得太多，回到“优越感”的问题上来。像是高端主机游戏玩家面对劣质网游玩家的优越感一样，在竞技游戏中，高手也同样会对“菜鸟”玩家产生优越感。然而坐拥良好技术的老鸟如何“利用”优越感，则是另一回事了。是循循善诱，友好对待？还是充满恶意的来上一句“这么菜还不如去玩连连看~”？没有那一款游戏是在成为高手之后才能获得乐趣和快感的，如何避免因优越感而产生的恶劣游戏环境，才是竞技游戏需要解决的问题，也许在设计上大幅削弱了“输赢差别”，同时又强化了“团队意识”的《风暴英雄》会给我们不一样的体验。

只有摆脱了“赢了喷人，输了被喷”的游戏环境，让普通玩家安心娱乐，另一极端的顶尖玩家才能将游戏本身的“竞技性”发挥到极致。同时那些将大量时间花在游戏上少年们也不会看上去太过“屌丝”。

# 漫谈“优越感”

**“优越感是啥？是逼格么？”**

**文 | 介错人**

春节前，同事兼基友希望我能写点“吹嘘”身为家用机游戏玩家“自豪”感的东西。

最初听到这个“不气味”的选题时不为所动，但是后来春节期间的种种经历倒是让我认真思考了这个话题，于是有了从另一个角度切入的想法。

游戏品位存在高下之分么？自然是存在的，品味的差距纵然跟平台整体游戏质量有密不可分的联系，但也无法单纯通过平台粗暴划分。每个游戏平台承载着各自的游戏文化特点及作品风格，游戏平台党争的背后是文化和游戏理念上的冲突。而这种差异往往是由平台第一方的运营方针所产生——任系游戏的出色关卡设计创意、索尼视觉上的华贵高冷、世嘉的硬派操作到微软的欧美大众化快餐，而没有第一方或非专业的平台如PC和移动端只能视作最原始的载体。

但是关于游戏风格的争论极少在平台之争的战帖中出现，各平台粉丝的激烈碰撞往往集中在硬件配置差异及最终画面表现上。同样，关于游戏文化“逼格”的讨论很容易陷入泥潭，用语言不便精确描述的东西要论处结果必须建立在对游戏的充分理解之上，而拿单个游戏也无法精确概括，不如找个短平快的方式发泄一番——当然也跟各个阵营人群的扩大，参差不齐的游戏品味有关，过剩的精力、荷尔蒙与肾上腺素需要找个释放的途径。家用机跟PC单机党、端游页游手游虽然平时井水不犯河水，但只要纷争一起必然回归游戏逼格之争。这点也很好理解，毕竟游戏是一种从单纯的娱乐形式演化成Cult文化，再重新主

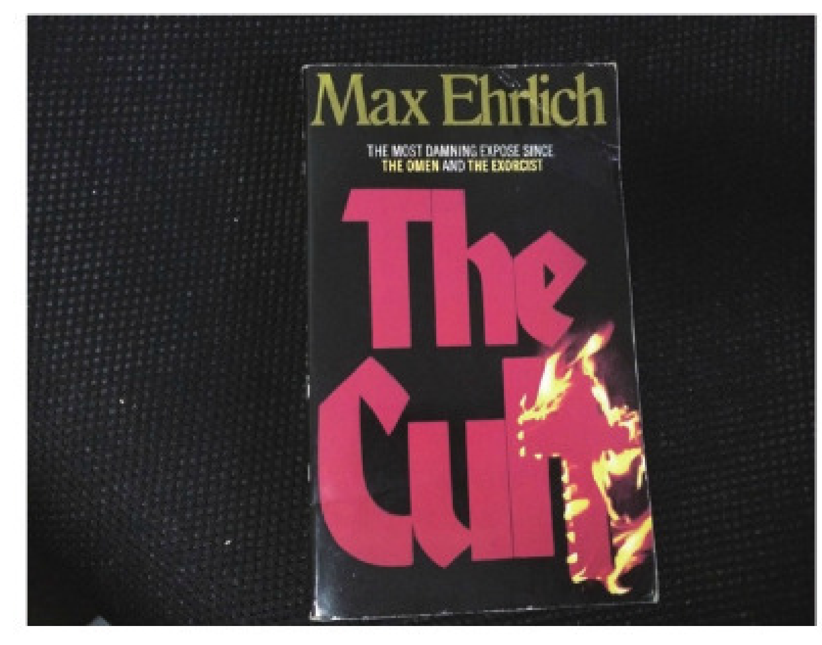




左 令人难以理解的“杀马特”群体
右 大作《最后生还者》








**左** 女神异闻录的成功离不开桥野贵的卡牌persona系统、副岛成纪的美工以及目黑将司的爵士风
**右** 和游戏一样，重金属乐也带着些许Cult文化的气息

流认知后构建出来的东西，自然会遭到白目。

一如玩日韩视觉系、重金属朋克们有资格嘲笑国内杀马特洗剪吹非主流一般。大众在文化上永远是落后者，一如某些电影爱好者在你面前吹嘘《盗梦空间》和诺兰兄弟以显示自己影视鉴赏品味如何高大时，你完全有权利把《红辣椒》《攻壳机动队》《EVA》《星际牛仔》《战斗妖精雪风》《FLAG》《KARAS鸦》一类的片子一把丢回去。

玩游戏是一种很难凸显逼格的爱好，这种爱好毫无异性缘可言——在游戏论坛口吐莲花既不能让你如高中橄榄球四分卫那样将啦啦队长压在身下，也无法让你储备足够的谈资推倒女文青。即便你能想到“铜须门”“国民老公”“人民币玩家”等案例，依然改变不了扣在整个游戏玩家人群头上“屌丝”的帽子，以及绝大多数玩家“24K纯屌丝”的命运。高龄资深玩家、家用机玩家即便与端游、手游玩家做了切割也无助于修正来自现实的一丁半点偏见。

人在游戏方面的品位是整体鉴赏品位的延伸，除了游戏方面的阅历，往往也跟人生经历、家庭出身等等因素脱不开关系。即便是因为同一款游戏而走到一起的同好，你依然无法判断他在游戏中某一段剧情中是感动得热泪盈眶，还是按Start键直接跳过；下线后是去书架翻《纯粹理性的批判》还是点开播放器看《五福神》；是去高档西餐厅吃牛排呷红酒，还是就着泡面打盘LOL。在漫长而无趣的人生中，见识过无数俗不可耐的高学历者和富人后，你会感到人与人能产生多产生一点交集其实也挺不容易的，所谓家用机玩家很多时候也未必能尿到一个壶里。

以我为例，我属于典型的日系玩家，概括起来属于对待游戏充满激情、拒绝消费主义，更愿意研读游戏设定，融入游戏世界的那一类游戏者。但相对来说，只有更快理解游戏的世界观设定和角色设定，才能更快理清角色关系，能更准确把握角色内心活动，同时必须对不同文化背景、各个历史中的时代背景和科幻题材常见的设定有一定的认知度——一如博雅是绅士的品格，贵族的嗜好。

纵然在游戏口味上多有差距，但我们心目中的精品游戏的标准都是相似的，带有浓郁的“匠人”气质。游戏之于我们不过是与游戏制作方互动的一个仪式。画面，那些大路化的游戏系统，空洞的世界观设定，角色设定肤浅，粗俗的台词，恶俗的桥段展开从来不是我们的菜。

欧美游戏与欧美电影类似，只要你足够有钱，你便可以做详尽的市场调查，你可以买到好的剧本和版权、你可以找到优秀的工作室，你可以找到所有的一切外包团队来解决开发链条的环节。但这种大而全的东西往往缺乏的特色，如同快餐文化制品能够高效量产对大众是好事，但想做精品没有自己的想法是不行的。

成功的日系作品往往带有强烈的个人风格，无论制作人、音乐担当、角色人设、美术担当中起码要有几个能对作品起到画龙点睛的作用，简而言之便是能否具备个性，带有鲜明的个人色彩，是否有良好的多周目，剧本的铺陈以及节奏的把控，能否可以在玩家的心中慢慢发酵。游戏创作者与游戏体验者之间是否存在一种有意义的互动，带我们欣赏我们现实中不曾触碰过的世界，为了提高所谓的爽快度让玩家单纯地在游戏中肆意发泄。这也让我跟纯欧美系玩家交流起来很吃力。毕竟有人想把游戏做成典籍、有人喜欢把游戏做成叙事诗，有人喜欢做成小说，也有人喜欢做成官能小说，而这样的玩家也能为自己在游戏的世界中找到一席之地。

随便一提，我对《最后生还者》评价不高。但这毕竟是给游戏中Cult文化去魅，为游戏第九艺术正名的作品。游戏美国和日本针对本作多有向非玩家做的测试视频，最终反映出来的效果都很好。美国玩家表示游戏的情节很好很吸引人，而日本情侣在接受测试后，女方也表示开始接受男友在游戏方面的爱好。春节前，在A9VG上有玩家模仿Youtube上Reaction的视频系列，邀请了身边三五没有游戏经历且受过高等教育的好友在PS4平台体验《最后生还者》。但最后能沉下心来体验的寥寥无几，或者不耐烦嫌开头动画长不能跳过，或者进行浅薄的吐槽。

怎么说呢，无关游戏，“优越感”或者说“逼格”这种东西，其实还是有的。P



## Joker的留言板

1.新年啦，Joker在这里代表编辑部同仁给诸位送上新春祝福，祝各位羊年大吉，万事如意

2.在这里发起一个活动，大家将自己家乡过年景象拍下来或者说给我们听啊，让我们一同来感受下各地的过年风俗吧。

3.羊年大家有什么愿望呢？考上理想的大学？升职加薪？还是要通关想玩已久的游戏？来这里许愿吧！虽然我不保证能实现……

4.新的一年大家比较期待什么游戏呢？发出来大家一起品评下吧！我反正最期待的是《炉石传说》三月的新资料片啦。

5.我感觉这个月上“传说”有点悬了，你们怎么看……

**疯子阿晖：**考上理想大学，然后买！买！买！没钱我！也！要！任性！

**Joker：**你这也太任性了！

**lk——朗空：**高三党只求高考顺利。

**Joker：**以我自己的经验来看，保持平常心，考场就能更好的发挥呦！

**梦有灬终逝：**1.编辑部的各位新年快乐哦！

2.过年了必须吃饺子啊，里面有硬币啊红枣啊年糕啊什么的！

3.愿望就是全家人健健康康的就好！

4.我要玩“仙剑6”！

**Joker：**饺子里有红枣，这也是够猎奇的……

**xm1014m82a1：**有好多新的游戏要玩，例如GTA5、《全境封锁》《国土防线2》《战地硬仗》等等，当然还有在追的《冰与火之歌》第五季……

**Joker：**真是充实呢！不过GTA5 PC版又跳票啦！

**小花乳此多娇：**祝各位新年快乐哦。今年过年鞭炮少了好多呢，也是少了不少过节气氛啊。2015最期待的就是高考了，祝自己高考考出好成绩。

**Joker：**祝你考个好成就！拼这半年，至少自己不会失望嘛！

**hao1234560408：**我就想来问问大软的直播间叫什么……想不起来了。

**Joker：**最近牵扯到搬家和年后的工作，其实没有播……你可以关注一下A站的视频，也可以加我们的群162458182，直播了会在里面通知哒~

**tgsxlchl：**飞行员体检过了，求高考顺利，想把“红警2”通关，期待《刀锋铁骑》。

**Joker：**喔，飞行员的体检那么严格，真是恭喜啊，《刀锋铁骑》似乎素质不错，我们也在关注啊！

**千零影：**先在这里祝读者老爷和编辑们新年快乐，新年愿望嘛……期末可以挂，补考必须过！

**Joker：**给我好好学习啊！不挂科才是王道啊！（当初挂了很多科都没有奖学金……

**未来_科技：**减肥_(:_」∠)_

**Joker：**共勉_(:_」∠)_

**云海的守望者：**祝大软编辑部的大家新年快乐啦！新一年最想通的是《教团1886》，尽管评分低但谁叫人家是白金神作╮(╯▽╰)╭

最期待《巫师3》，当然最最期待的还是据说2016年要出的《羞辱2》……

**Joker：**相信你和渔夫一定会有很多话题聊……

**暗夜妩媚殇情：**最近玩《杀出地狱》玩得好欢乐，希望2015年多一点这样的游戏，还有就是希望六月份的高考顺利了，最后就祝大家新年快乐，羊年大吉了。

**佐佐木木木：**1.祝大众软件全体编辑新春快乐，吉祥如意，活力不减。

2.没啥特别的风俗，吃的东西倒是都是特产。

3.还是希望生活减压，补通关《杀出重围》系列。

4.《进化》和《杀出重围》新作“人类反抗”和《国土防线》新作“革命”。

5 慢慢来，不急

**Joker：**《杀出重围》系列绝对值得补啊，很经典的游戏，画面放到今天都很出色。




微信



微博



网站

后院热帖 bbs.popsoft.com

# 斟茶员是认真的：从《帝国时代2》正说中国历史形态演变

文| 东三环斟茶员大众软件


北京大学史学系李大钊教授、图书部李守常主任提示：“润之，大道尽在其中!”

**前言：**

不知有多少85后90初的历史爱好者跟斟茶员一样，少年时代从《帝国时代》系列游戏中获得过莫大的愉悦。很多大叔在TowerRush和轻骑兵海等投机战法里获得了满足，很多青少年从蓝色法拉利上获得了廉价的高潮，也有些独孤求败的高玩们目光如炬，注意到了教程里的Encyclopedia——法兰克、条顿骑士团、圣女贞德等词条详细又生动，结合历史战役耍起来，比教科书好玩多啦!

而今天斟茶员想聊的是《帝国时代2》里的时代序列。每次联机游戏之前，大家都要先进设置界面的吧，资源是贫瘠还是丰富，征服模式还是弑君模式，地图是黑森林还是地中海……至于那个起始时代，相信有不少人喜欢一下子拖到“后帝王时代”吧!

对，就是那个时代序列选项：“黑暗时代——封建时代——城堡时代——帝王时代——后帝王时代”。

在中学教科书里少年们学到的是“原始公社——奴隶社会——封建社会——资本主义社会(社会主义社会)……”学富五车的革命导师卡尔·马克思以欧洲历史为主体分析出一套系统的唯物史观，对，然而在苏维埃建国后，经历了列宁、斯大林时代对党员干部历史教育的“ABC速成”，“马克思唯物史观”几乎被固化成一套“放诸四海而皆准”的文明演变五形态论。让我十分感佩的是，新中国建立后，这套ABC居然也能框在东亚中国的历史教育上，而且还颇能自圆其说——简直让马克思自己提出的“亚细亚生产方式”哭晕在厕所。

作为一名浸淫《帝国时代》十余年的老玩家，我头悬梁、锥刺股，鼠标手、嗑药酒，搞出了一套《帝国时代2》史观，我就不信我这么努力，还搞不出一个ABC!

我是认真的。重温《帝国时代2》吧，大道尽在其中。

**正文：**

1、东夷诸族的黑暗时代

黑暗时代就不多说了。夏酋邦、商王国，除二里头二里岗考古出土器物和一些象形文字、疑似象形文字字外，就是《尚书》里的二手记载——比如“汤誓”。一手文字史料基本没有，这的确有种乌漆麻黑的感觉。

一揽子锅碗瓢盆，哦不，鼎簋尊爵——相当不服：“我才不是乌漆墨黑的，我本来是金灿灿的好么!”

斟茶员：“对不起，别再深究了，不然我怎么硬框。”

2、封建与帝权的千年攻受

封建时代也没什么疑问——封建封建，封土建国。周人征服中原，大行分封，只是没多久各诸侯领主卿大夫打成了一团。然后秦国把他们都吞了，再然后秦国国君再次称帝——这次就不带齐国玩儿了，也不叫什么“西帝”“东帝”了，直接叫始皇帝。

哎呦不得了，出bug了，直接从封建时代跳到帝王时代了，分明是作弊!GM看不下去了，回车→“how do you turn this on”→回车。拉出了蓝色法拉利，发动天谴把秦国拍死了。

帝国覆灭了。中原大地上公务员、流民、遗留贵族、农民混成几个集团打来打去。

后来刘邦掐架赢了，上位当了皇帝。但跟始皇帝比，似乎不算是很标准的“帝王时代”：汉初依周礼行分封，先是齐王韩信，燕王卢绾，韩王信等等。孔丘泉下有知，恐怕要激动得老泪纵横：王道周礼算是复行于世了——除了土地焦了点儿，房子破败了点儿，老百姓饿了点儿，天子瘠了点儿。但好歹上下有序，天子也有威仪啊。

后来异姓王变成了同姓王，再然后刘皇兄刘皇叔反了一片。

皇帝受不了了——天子威仪何在？好在诸侯造反清君侧，这种口号能完全落实的似乎唯朱棣一例，七国之乱很快就平息了。到了汉武帝，尤其是阴险无比的推恩令一出，汉帝国算是真正进入帝王时代了。

汉武帝死的时候，按西元算是公元前87年，过了九十年多一点，王莽登基改元——大概是公元8年的样子。王莽的新朝或许是GM搞出来的异次元者，虽然话题多多，但与其他短命王朝比，其政策方针的影响几乎没获得任何延续。此外，从“封建时代”到“帝王时代”的过程，并非一帆风顺——比如霍光这个家伙，死后墓葬规格竟然是宗室帝王规格的黄肠题凑。霍光其人斟茶员就不评价了，但霍家人肯定是不太把姓刘的皇帝放眼里的。

磕磕碰碰百十年下来，这一段混杂着封建制、郡县制、“君权神授”和大一统的鼓吹、经今古文辩论，以及奴婢劳动、地主经济的时代，掀过去了。

### 3、亚细亚的豪强在风中抖M

可城堡时代在哪里？

这个阶段必须有，古老的亚细亚东方，也要沿着微软旗下Ensemble Studios设定的轨迹不断……额……演化!我不知道是谁把“发展”跟“进步”绑在一起了，以至于我不太敢随便用“发展”这个词汇。

从西周到春秋战国，包括以后的历史中，宗法制一直是非常核心的存在。血缘关系的纽带常被认为是牢不可破的联盟——这也难怪，大家都是从氏族社会过来的嘛。在另一个次元的艾泽拉斯世界中，人类历史上也不是只有一个暴风城，什么阿拉索王国啊，洛丹伦王国啦，吉尔尼斯王国啦(肯瑞托除外)……以前都是人类部落，还跟精灵签过协议。后来经历了一系列巨魔入侵、上古战争、兽人氏族兴起等事件，才逐渐发展成较成熟的王国。即便在玩家熟悉的乌瑞恩王朝，矮人也分黑石氏族、蛮锤氏族、铜须氏族，最高权力机构是三锤议会的。所以说，联盟以前也叫部落，是氏族联合。

扯到另一个次元了，略远，只是想阐述一下氏族宗法纽带才是长时期的“普适价值”。回到我们6.626普朗克常数的次元来。到了东周——尤其是战国，由君主任命，给以俸禄，不一定给采邑，不一定让世袭的官僚们，渐渐多了起来。这对血缘关系的政治是一种制衡——抱歉我不想说破坏，因为血缘政治、裙带关系放到今天也是存在的，所以我还是不使用带倾向的词汇为妙。

没有血缘关系又没有裙带关系的官僚……是孤独的——我不是说现在啊，我是在说历史，历史上长期如此。

从东汉开始到隋唐之际，豪强地主个顶个的牛气，士族门阀拥有无可比拟的实力——还拥有各种制高点，血缘、舆论、艺术、教育，也包括道德制高点。

光武帝刘秀对自己起家之处——南阳的豪强地主们逃税兼并土地毫无办法，可知这一段时期的“帝王”，到底是个什么样的存在。与其说是一家一姓的权威，不如说是各家大姓共同的利益代理人——斟茶员记得中学历史教科书(苏教版)上有一段楷体字部分，讲王导苦心孤诣包装司马睿，装逼摆阔争取江东士族的支持，这才搭起了东晋政权的班子——引述这一点其实是想表达，《帝国时代2》玩不好，历史课本上的文字放你面前也看不出深义。

隋唐一统南北，唐朝灭高句丽，驱突厥，经略西域，跟同样牛逼的阿拉伯帝国一时瑜亮，堪称8世纪世界文明的双子星。三四百年来中原大地坞堡遍地的情况，有所改变。

但唐朝皇帝当得也不安稳。天宝以后，大唐风云名录上有安禄山，鱼朝恩，后来是朱温。

### 4、领主的采邑与地主的坞堡

割据，割据从未改变。从古至今，割据的因子从来不曾被根除超过哪怕半个世纪。从封建时代到城堡时代，都存在着地方分权或割据。分权往往是割据的基础，但二者存在区别，这并非在玩文字游戏。

《帝国时代2》很好，可惜资源是很质朴的食物、黄金、木材、石头——就是没税收。要是再复杂一点，大家就能体会领主经济和地主经济的区别了。

教科书里有一个概念，封建地主。这词儿斟茶员听着感觉怪怪的。地主就是地主，要是封建了，难道不该对应领主么？

领主和地主当然不一样。在春秋战国官僚系统建立前(也包括建立、成熟后



的一段较长历史时期)，天子诸侯卿大夫之间的关系围绕着封建采邑制。东方跟西方的采邑都是理论上不世袭的，但理论是理论，国君大夫其乐融融，大家都这么熟了，收回土地多伤感情，所以这食邑渐渐成了世袭封土。而以法兰克王国为典型开端的欧洲封建采邑制，事实上也渐渐在往封建封土制上靠——华人夷人都是人嘛，是人就有人之常情。

领主对自己封地内的事务、人民自然是有政治权力的，虽然说先秦时经常有土地纷争闹到天子那儿去，并成功上了器物铭文，生出些鸡毛蒜皮几亩地留名千古的事儿，但土地的拥有、治理是有其规矩的，天子没有可能白白拿走。否则人人要学郑伯，理直气壮地射天子几箭，天子也受不了。

地主就不同了。地主是一个经济范畴。除了佃农雇农等经济附庸，土地上的农民对地主并没有法理上的人身依附关系，而(应当)是向国家负责。地主除非当官，否则对土地上的民众没有政治上的权力。

一样不一样?当然不一样。所以我不清楚“封建”和“地主”这俩词儿是怎么被整合到一起，并理所当然地成了晚清之前所有地主的称呼的。豪强地主有很多都是“地主—官僚—商贾”三位一体，但即使是豪强地主搞割据，把自己土地上的农民几乎搞成农奴，那也关不上“封建”什么事。

豪强地主问题和奴婢问题，在西汉中后期就已经号称帝国两大重症。屈指一算，秦国建立现中学教科书上所谓的“统一多民族封建主义中央集权国家”后的一千年，能对得起“中央集权”四字的时间恐怕还不到一半。东汉魏晋十六国南北朝，各地城堡林立，称之为“城堡时代”毫不过分。

啥，城堡俩字不太符合中国人对历史的印象?

那就换个词，庄园，堡寨，田庄，山寨，水寨，魔王砦，都行。

这下应该能摆脱骑士传说里那种一体式城堡的印象了吧?虽然从军事地位上来说差不多。

城堡时代，或者说堡寨时代、坞堡时代，部曲私兵是非常重要的军事武装力量。某段时期地主的文学形象是整天压榨农民，但从另一层意义上说，在3世纪后期到6世纪后期多兵戈的社会现状下，堡寨是保证农民耕作的避难所。一个个庄园堡寨形成了独立的可自给自足的经济主体，不一定依赖其他存在——甚至也包括中央。

### 5、后帝王时代的原子化社会

10世纪到14世纪的中国，是一个多民族涿鹿的舞台。汉人、契丹人、女真人、党项人、蒙古人、回鹘人(包括回鹘化的于阗吐火罗人)以及青唐吐蕃纷纷粉墨登场。他们基本上都是土生土长、长期共存的民族——而非外迁民族。其中，宋朝是从上至下主体均为汉族人的政权，在两百多年的时间里，宋朝的地方割据没有像唐朝一样形成气候(归义军不是宋朝疆土的割裂，而是回鹘、吐蕃势力夹缝中的汉人政权，不能视为割据)。

不仅宋朝，辽、金，包括这以后的历朝历代，除了边疆几个地区外，割据几乎都没形成气候。中央集权，多民族统一，这几个词终于可以落实了。而且经唐朝数个君主，尤其是武则天对关陇贵族或明或暗的打击，再经过蒙古人一搅，帝王时代可以名符其实——皇帝终于不用再像以前一样，面对王家、谢家、崔家、韦家时如履薄冰。皇帝终于昂首阔步站在平民面前，而不是隔着一个又一个硕大无比，生生世世繁衍不息的门阀家族了。

城堡时代退散，真·帝王时代来临。

元朝是广义蒙古帝国的核心组成部分。东亚的蒙古人出现了一定范围的汉化——以木华黎家族为代表，在中亚西亚的蒙古人则出现了范围较广的突厥化(伊斯兰化)——以察合台汗国王室为代表。成吉思汗在西征时曾与丘处机交谈甚久，但无论是道家还是儒家始终游离于广大蒙古人日常生活之外，到16、17世纪，东亚的蒙古人大多皈依了藏传佛教。

元朝中央政治主要由不会讲汉语的蒙古人、回回人把持。这相比满清有不少区别，但从政权组织结构来看，元明清合称“后·帝王时代”是没有疑问的。

当然，什么燕王宁王，什么平西王平南王，削藩激起反抗，或大小金川、大小和卓反叛之类的插曲是少不了的。但Ensemble Studios已经如先知一般设定好放诸四海而皆准的社会形态演变轨迹，任何抵挡“后帝王时代”车轮的势力都是螳臂当车呀!

**结语：**

黑暗时代，封建时代，城堡时代，帝王时代——斟茶员觉得这个大致顺序挺好套个“放诸四海而皆准”的，只是在中国，帝王时代还没攀完火药、棱堡等科技，帝王就跑路了。还好不是弑君模式，这场帝国时代还有得玩。

严肃地说，无论用什么理论归纳社会形态的演变，都不能忽略历史的复杂与反复。无视各因素角力的此消彼长，试图用一个公式、一个框框去套鲜活甚至生猛的历史，就很容易闹笑话。西周寿终正寝以后，封建因素在以后的漫漫历史长河中又多次出现，而每当中央王朝实力衰落之时，堡寨割据总要露一露头。

不少人关心的奴隶制，或者说奴隶占有制生产方式，斟茶员认为在中国它从来就不用纳入时代演化序列里。奴隶制繁荣的必要条件——至少是从典型奴隶制罗马来看——是必须有长时间的对外战争和大量战俘。有较多材料说明我国从西周开始在官营手工业中大量使用奴隶，但在农业生产上，缺乏足够资料证明奴隶大量参与其中。在一千多年的历史中，罪犯刑徒和家养奴婢，构成了中国奴隶的主体。这个阶层并不是稳定的存在。

除此之外，清宫戏里总有人爱自称“奴才”，伺候“主子”，这不仅仅是自贬。各个民族的发展有自己的轨迹，在融合过程中呈现出非线性的演化，也是可以想见的事情。至于法律之外的奴役现象就更多了，即使在今天不也存在黑砖窑么?

好了，到这里就差不多了。写累了，先去回味一会儿《帝国时代2》，朋友们，谢谢你耐心听我瞎诌。下次有时间再谈一谈斟茶员在《罗马2：全面战争》和《阿提拉：全面战争》里发现的“放诸四海而皆准”的ABC规律。P

# 2015年1~2月新游排行榜

评分数据及排行取自 metacritic



## 1 塞尔达传说姆吉拉的假面3D 90

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D **制作** Nintendo EAD/Grezzo **发行** Nintendo **平台** 3DS **发售日** 2015.2.13



这几个月的大作荒让这份榜单被各种冷饭重制刷了屏，不过不代表它们都是无良翻炒，《姆吉拉的假面3D》便是其中的佼佼者。本作原作为N64主机平台，是《塞尔达传说》系列风格最诡异、系统最繁杂的一代，剧情深邃而带着几分魔幻恐怖气息，林克要在3天内穿梭于时空之间拯救一个即将被毁灭的世界。重制版对画面进行了幅度不小的翻新，力度比《时之笛3D》更大，还加入了全新的系统来修正原作中时间回溯等特性的种种不便之处，也像现代"塞尔达"一样加入了谜题提示等人性化功能，在近期的3DS大作中不可错过。P

## 2 光线战机防御者 88

Resogun: Defenders **制作** Housemarque **发行** Sony Computer Entertainment **平台** PS4 **发售日** 2014.2.17

原作《光线战机》被认为是PS4贫乏的首发第一方阵容中最出色的作品之一，Housemarque也一直没有闲着，连续推出了《英雄》和《防御者》两个资料片，加入了更多的模式和定制要素，同时还推出了《超级星尘》系列的最新作《超级星尘终极》，双摇杆射击爱好者不可错过。P

## 3 家园重制合集 87

Homeworld Remastered Collection **制作** Gearbox Software **发行** Gearbox Software **平台** PC **发售日** 2015.2.25

十五年前《家园》让我们看到了一个与《星际争霸》《命令与征服》截然不同的3D即时战略世界，寻找家园的史诗故事、气势磅礴的太空战斗和太空歌剧般的华丽画面震撼了无数玩家，Gearbox的此次重制彻底翻新了画面，革新了系统，对新老玩家来说都是不可放过的。P

## 4 怪物猎人4终极版 87

Monster Hunter 4 Ultimate **制作** Capcom **发行** Capcom **平台** 3DS **发售日** 2015.2.13

## 5 冥界狂想曲重制版 84

Double Fine Productions **制作** Double Fine Productions **发行** Double Fine Productions **平台** PC/PS4 **发售日** 2015.1.27

## 6 摩托小英雄电影版 83

Joe Danger 2: The Movie **制作** Hello Games **发行** Hello Games **平台** PSV **发售日** 2015.1.13

## 7 生化危机HD重制版 82

Resident Evil HD Remaster **制作** Capcom **发行** Capcom **平台** PC/XBO/PS4/X360/PS3 **发售日** 2015.1.20

## 8 Apotheon 80

Apotheon **制作** Alientrap **发行** Alientrap **平台** PC/PS4 **发售日** 2015.2.3

## 9 3D冲出火网II 80

3D After Burner II **制作** Sega **发行** Sega **平台** 3DS **发售日** 2015.1.15

## 10 共和国重制版 80

Republique Remastered **制作** Camouflaj **发行** Camouflaj **平台** PC **发售日** 2015.2.25

# 大众软件

**2015年第3期 总第476期**

**主管单位**
广西出版传媒集团有限公司

**主办单位**
广西金海湾电子音像出版社有限公司

**编辑出版**
广西电脑游戏新干线编辑部
**社长** 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

**编辑部**
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
**栏目编辑** 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
**专栏记者** 马骥 林选 庞瑞锦
**本期责编** 韩大治

**市场部**
范错 罗玄 韩沂杏

**广告部**
李怀颖 朱佳洁
**电话** 010-88118588-801

**发行部**
韩灵合
**电话** 010-88118588-601
**传真** 010-68686261

**联系我们**
**电话** 010-88118588-501
**新闻热线** 010-88118588-101
**通信地址** 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

**平面设计** 汤瑛 张子祚
**印刷** 北京盛通印刷股份有限公司
**国际标准刊号** ISSN 1672-0148
**国内统一刊号** CN 45-1304/TP
**邮发代号** 48-154
**发行范围** 国内公开发行
**发行代理** 北京情文图书有限公司
**授权淘宝店** http://shop106209616.taobao.com
**电话** 010-65934375
**广告许可证** 4500004000185
**出版日期** 2015年3月5日
**零售价** 人民币 12.00元






如果从腊八开始算起，在之前的一个半月中，各种土洋节日扎堆，还有一个盼望已久的长假，在重新回到单位和学校后，大家是否已经习惯了再次全身心的投入工作和学习呢？

新年伊始，我们搬入了新家，因为随着网站、App、电子刊等产品的推出，越来越多的朋友走进了大软这个集体，原来的办公地点已经显得拥挤，网络等设备的能力亦有些入不敷出。随着我们搬入更宽敞的新家，接入更强大的网络，以及随后计划中的迎接更多伙伴加入，我们会更好地提供各种产品，从杂志到网络、从电脑到手机，都将为大家呈现更精彩的内容。

当然左手认为，除了华丽、震撼、有教育意义等指标外，我们也应该追求准确、全面和公正，即使全部基于真相，使用部分，特别是精选的真相很可能引出不够真实的结论，例如一篇文章完全基于陶老师的访谈，相信大家只会觉着网络根本就是洪水猛兽，而大篇幅使用环保人士的采访，只给能源企业几个镜头和精心选择的问题，是否能真正说明能源企业对环保的态度，也是很难说的，至于当亲儿子收庄稼时留下太多麦秸时，解决办法是管好亲儿子，还是让其他人来收庄稼？确实是个问题。当然我们也理解即使是最专业的研究者，也不能保证自己的论文就是最准确的，更何况非专业人士呢？有些失误甚至错误在所难免。但是作为媒体，我们常常掌握远超受众的信息，很多时候还在信息的雾霾之中摸索的受众，难免会盲从媒体指引的方向，希望大家在使用自己的传播能力时能够更加谨慎，特别是，自己都不懂的东西，一定要慎重评论。

**魔之左手**
handz@popsoft.com




扫描二维码，关注大众软件微信公众平台


10
36
28 APR
28 APR
GEAK
WATCH II
语音操控 | 信息管理 | 健康监测 ...
真正与您贴近的智能设备
GEAK
详情请登录果壳官网:www.igeak.com
或扫二维码进入移动版官网了解